LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Luglio - n°118 - Edizione CD €6,90

3 CD!
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

RECENSIONE ESCLUSIVA!
TITAN QUEST
Come Diablo, ma nell'Antichità Classica!

RECENSIONE ESCLUSIVA!
HALF-LIFE 2 EPISODE 1
Ritorno a City 17: Valve inventa gli FPS a episodi!

OLTRE 40 PAGINE!
E3 2006
Il futuro del divertimento su PC, in 100 giochi!

RECENSITI...
13 giochi tra cui Rise & Fall: Civiltà in Guerra, Hitman: Blood Money, SiN Episodes: Emergence!

Provato! PhysX
Il chip per l'accelerazione fisica nei videogiochi!

Si levi quanto più presto il Titano. (William Shakespeare)

SOMMARIO

TITAN QUEST

100 A volte, essere simile a un gioco del passato non è un peccato, è un merito. *Titan Quest* dimostra di appartenere decisamente a questa categoria!

GIOCO COMPLETO

GIOCO COMPLETO

24 GIOCO COMPLETO - HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
Uno dei migliori giochi di strategia a turni fantasy: installando *Heroes of Might and Magic IV*, entrerete in un mondo fatto di battaglie, esplorazioni e duelli magici senza quartiere!

18 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 3 troverete il grandioso demo di *Titan Quest*, che vi permetterà di gustare le prime ore (avete letto bene!) di divertimento. Sul DVD, arrivano l'assassino più pelato dei videogiochi, con il demo di *Hitman: Blood Money*, e l'esercito Alleato all'assalto della roccaforte nazista in *Rush for Berlin*. Oltre ad altri fantastici demo e decine di add on, Mod e patch!

Da non perdere!

- La seconda parte della titanica soluzione di *Oblivion* in PDF sul CD 3 e sul DVD: Tamriel non ha più segreti!
- I contenuti aggiuntivi per *Heroes of Might and Magic IV*: quasi venti mappe "extra" per prolungare il divertimento!
- Il trailer in esclusiva di *Episode 2*, il prossimo "episodio" di *Half-Life 2*.
- La superpatch per *PES 5*, che aggiorna il capolavoro di Konami.

IL FUTURO IN GIOCO – pag. 34

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – pag. 52

SPORE – pag. 73

SPECIALE E3

34 IL FUTURO IN GIOCO
Questo mese, GMC fonde Anteprime, Scoop e News in un enorme speciale di oltre quaranta pagine. E vi avvisiamo: all'E3 2006, di bei giochi per PC ne abbiamo visti davvero tanti!

35 BIOSHOCK
La definizione di FPS va stretta a questo capolavoro annunciato degli autori di *System Shock 2*. Senz'altro, il titolo più impressionante dell'E3.

43 UNREAL TOURNAMENT 2007
Le arene online saranno davvero infuocate, questo inverno: oltre a *UT 2007*, arriveranno *Enemy Territory: Quake Wars* e *BF 2142*. La guerra online è nel futuro.

47 ASSASSIN'S CREED
Un gioco d'azione davvero fantastico e dalla grafica semplicemente strabiliante.

52 MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
Abbiamo visto, per la prima volta, la mappa strategica. E poi abbiamo combattuto ad Agincourt!

61 THE WITCHER
Prendendo ispirazione da un ciclo di romanzi fantasy polacchi, *The Witcher* vi strabilierà per l'intensità delle scelte che dovrete compiere.

63 ELVEON
C'era un tempo in cui gli Elfi erano i padroni del mondo. *Elveon* narra di quell'età dimenticata.

66 WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE
Presto il livello 60 non sarà più il limite massimo per gli appassionati di *WoW*. E potrete anche gironzolare in groppa a un drago!

72 HEAVY RAIN
Il creatore di *Fahrenheit* torna con una nuova avventura, in cui non ci sono personaggi, ma attori.

73 SPORE
Will Wright prosegue nella creazione del gioco totale, che simula l'intera evoluzione.

INTERVISTE

82 INTERVISTA A VALVE
In occasione dell'arrivo di *Episode 1* (recensito in esclusiva su questo numero!), GMC fa quattro chiacchiere con i creatori di *HL 2*.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Le puntuali risposte di Nemesis alle mail e missive dei lettori.

12 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Se non aveva due pagine bruciava la redazione. Non è detto che non lo faccia comunque.

15 L'ANGOLO DI MBF
Il "Filosofo" di GMC, di nome e di fatto, dialoga con i suoi adepti.

16 BOTTA E RISPOSTA
Skulz provvede a risolvere i problemi ludici dei nostri lettori.

18 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

24 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
Tutte le informazioni per conquistare i reami fantastici dello strategico a turni *Heroes of Might and Magic IV*.

32 GMC NEWS
Solo due pagine, per il ciclone E3, che fanno da prologo a quello che i nostri inviati hanno visto alla fiera dei videogiochi.

80 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

126 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

128 NEXT LEVEL
La rubrica che vi tiene informati e aggiornati sulle sfide online, i Mod più divertenti, i reportage dalla Grande Rete, con guide all'editing e molto altro.

140 GMC TRUCCHI
I trucchi per completare i titoli più caldi sul vostro computer.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 TITOLI DI CODA
Creare una città a *SimCity* o un esercito in *Rome: TW* è paragonabile a un lavoro?

HARDWARE

84 SOCKET AM2
Pape apre le sue pagine con una veloce disamina del nuovo socket di AMD.

85 CORSAIR NAUTILUS 500
Come rendere il vostro PC ancora più silenzioso.

86 ASUS PHYSX P1
La prima scheda per accelerare la fisica nei videogiochi.

87 SAPPHIRE RADEON X1900 GT
Una Radeon che non convince del tutto gli esperti di GMC...

88 ASUS EN7600 GT SILENT
... E una NVIDIA uscita meglio dal banco di prova!

90 LG U900
Il primo Tivufonino distribuito in Italia, a un prezzo esagerato.

92 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei sogni, con un occhio al portafoglio.

94 SCHERMO BLU
Quedex risolve i problemi legati a periferiche e giochi PC.

Le prove di questo mese

117 AUTO ASSAULT
113 CSI: OMICIDIO IN 3 DIMENSIONI
125 FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN
122 GUILD WARS: FACTIONS
104 HALF-LIFE 2: EPISODE 1
114 HITMAN: BLOOD MONEY
110 IL CODICE DA VINCI
108 RISE AND FALL: CIVILTÀ IN GUERRA
118 SIN EPISODES: EMERGENCE
111 THE SECRETS OF DA VINCI: IL MANOSCRITTO PROIBITO
120 THE STAR AND THE CRESCENT
100 TITAN QUEST
121 X-PLANE 8

SIN EPISODES: EMERGENCE – pag. 118

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Titolo	Pag.
Age of Conan: Hyborian Adventures	69
Age of Empires III	136
Alone in the Dark	49
Armed Assault	79
Auto Assault	117
BioShock	35
Bone The Great Cow Race	21
Broken Sword: The Angel of Death	71
Brothers in Arms – Hell's Highway	41
Call of Duty 2	130
Command & Conquer 3 – Tiberium Wars	54
Company of Heroes	55
Crysis	37
CSI: Omicidio in 3 Dimensioni	113
Daemonica	20
Dark Messiah of Might and Magic	40
Doom 3: Resurrection of Evil	17
F.E.A.R. Coop Vo2 Mod per F.E.A.R.	22
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	125
Flight Simulator X	79
Galactic Civilizations 2 – Dread Lords	141
Glest	139
Gothic 3	62
GTR 2	79
Guild Wars: Factions	122
Half-Life 2 Deathmatch Pro Mod per HL 2	22
Half Life 2: Episode 1	104
Haze	36
Heavy Rain	72
Heroes of Might and Magic IV	24
Hidden and Dangerous 2	16
Hitman: Blood Money	18 · 114
Homeworld 2	17
Il Codice Da Vinci	110
Jade Empire	64
LEGO Star Wars II – The Original Trilogy	49
Max Payne	17
Medieval 2: Total War	52
Micro Machines v4	78
Neverwinter Nights 2	62
Pacific Storm	20
Prey	38
Pro Evolution Soccer 6	76
Railroad Tycoon 3	141
Rainbow Six Vegas	40
Rise and Fall: Civiltà in Guerra	108
Rush for Berlin	20
Scrapland	140
Shadowgrounds	21
SiN Episodes: Emergence	118
Space Rangers 2 Rise of the Dominators	20
Splinter Cell: Double Agent	45
Star Trek: Legacy	57
Stranglehold	46
Supreme Commander	56
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	140
Tabula Rasa	68
The Secrets of Da Vinci: Il Manoscritto Proibito	111
The Sims 2: Funky Business	140
The Star and The Crescent	21 · 120
Titan Quest	19 · 100
Tomb Raider: Legend	16
Tony Hawk's American Wasteland	140
Warcraft III: The Frozen Throne	135
Warhammer Mark of Chaos	53
Warhammer Online	67
Wildlife Park 2	21
World of Warcraft: The Burning Crusade	66
X-Plane 8	121

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Gli Anni" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Mille" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Con un deca" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "La Regina" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Ci sarò" Eraldi
Marina "Tempo" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Bella Vera" Tradardi, Carlo "Nerd" Barone,
Gianluca "Sud" Loggia, Luca "Ovest" Spinelli, Mattia "Est" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Casa" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Nessun" Dente, Vincenzo "Rimpianto" Beretta, Primoz "Fai come ti pare" Skulj, Matteo "Andrà" Bittanti, Alessandro "Tutto" Galli, Marcello "Bene" Cirillo, Marco "Senza" Andreoli, Nemesis, Cinzia Rovati, Emanuele "Avanti" Sabetta, Roberto "Qui" Camisana, Yuri "Ci sono anch'io" Abietti, Davide "La regola" Giulivi, Paolo "dell'amico" Cupola, Andrea "Sireg" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Nella Notte" Leanza, Danilo "Come mai" Gabrielli, Enrico "La volta buona" Vendramin, Andrea "Jolly Blue" Babich, Andrea "Testina" Maderna, Marco "Fattore S" Salvaneschi, Fabio "Come deve andare" Bertolotti, Steve "Dirk" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarisi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versamento sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Certificato n. 5399
del 2/12/2004
diffusione media
pagata anno 2003
copie 60.185

Future
MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

Uno sguardo (dis)incantato?

Era il maggio del 1995, la prima volta a Los Angeles, la prima edizione dell'Electronic Entertainment Expo, il momento che, più di ogni altro, sancì definitivamente la maturità dell'industria del divertimento elettronico.

Chi vi scrive varcava la soglia del Convention Center di LA a bocca aperta, con occhi pieni di incanto per le dimensioni dell'evento: 5 ettari di spazio espositivo, pieni zeppi di videogiochi per tutte le piattaforme immaginabili.

Altri E3, altri tempi, altre riviste . siamo alla dodicesima edizione. Siamo al 2006. Los Angeles è sempre quella: sempre inquinata, sempre caotica fino all'inverosimile. Oggi la stessa soglia la varchiamo con un po' di disincanto, forse.
Di certo non a bocca aperta. Il tempo vince sempre, su ogni cosa? L'industria del videogioco pare mettercela tutta per fiaccare i nostri entusiasmi: appuntamenti fotocopia con presentazioni di plastica, preconfezionate, domande con risposte già pronte, domande con risposte negate, la ricerca dell'esclusiva a porte chiuse quando ormai tutto è a porte chiuse e, quindi, non certo esclusivo.

Arriva poi il gioco giusto, a quel gioco se ne aggiunge un altro, un altro e un altro ancora.
Alla fine della prima giornata si comincia a discutere con gli amici: scatta la chiacchiera, l'analisi del mercato, ci si scambiano le opinioni sui titoli visti, su quelli provati. Con disincanto? Forse .

La seconda giornata di fiera è, di solito, la più intensa: ci si è resi conto dell'enormità di giochi da vedere, ci si deve portare avanti. Il tempo non basta mai. Non possiamo non provare quel titolo, che diamine! Gli ettari si fanno sentire, così come i chilometri. I due diversi padiglioni della fiera sembrano allontanarsi a ogni "coast to coast".

L'industria del videogioco non desiste, i bastoni fra le ruote si moltiplicano. Impossibile non domandarsi perché fosse tanto più facile fare il nostro lavoro undici anni fa: niente porte chiuse, niente risposte preconfezionate, tanti sviluppatori entusiasti e ansiosi di parlare del proprio lavoro. Poi, dietro una delle tante porte chiuse, ci viene mostrato un libro, un libro intero dedicato a un mondo di gioco, uno dei più famosi ma non vi diremo quale, non ha importanza. È illustrato, è ricco di dettagli e lascia intendere un universo in cui ci potremo immergere fra qualche mese.
Lo osserviamo ammirati. Con disincanto?
Non proprio…

Il giorno dopo, ci si trova all'uscita della fiera tutti quanti: la banda Future al completo.
La chiacchiera riprende e cominciano i confronti fra i diversi titoli, le diverse piattaforme, i diversi motori grafici. Poi ci si interroga su quale gioco vorremmo portarci a casa immediatamente, pronto per poterci giocare. Ognuno ha il suo e molti vorrebbero anche quello dell'altro.

Guardo gli occhi dei miei amici e riscopro l'incanto. Nonostante l'industria, le porte chiuse, le risposte di plastica, il videogioco continua a stupirci, a farci sognare. Non posso sapere se, fra altre dodici edizioni di E3, da qualche parte, commenterò la fiera insieme a voi. Se lo farò, però, sapete fin d'ora come sarà il mio sguardo.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La redazione di GMC dedica questo numero a Francesco Carlini. Carlini, torna presto che Paglianti non vede l'ora di brandire il suo martello! :)

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunta, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulla pagine di GMC nei prossimi mesi.
Nel frattempo, continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

MUSICA SUI NOSTRI PC

Cara Nemesis,
da circa quattro anni faccio musica techno utilizzando programmi come FL Studio e MAGIX Audio Studio Deluxe, tutto su Windows. Vorrei provare a creare le mie tracce con Linux, perché ho sentito dire che offre di più in termini di qualità. Esiste una versione di Linux ottimizzata per music editor? Se sì, puoi dirmi quale?

The Skaarj

Carissimo Skaarj, ho chiesto lumi al nostro Fabio Bortolotti, che si diletta come te con musica elettronica e affini, il quale mi ha confermato che il sistema operativo non c'entra assolutamente con la qualità del suono. A influenzarla sono la scheda audio (assicurati che sia esterna e che abbia gli ingressi Cannon) e i programmi che usi. Fruity Loops, se impari a impiegarlo al meglio, va benissimo: supporta tutti i VST che puoi desiderare. Se, poi, hai già un buona scheda audio e un buon PC e vuoi fare un salto di qualità, compra un synth hardware, come per esempio il Virus.

TRADURRE È TRADIRE

Ciao Nemesis,
complimenti a tutti per la rivista, che è molto esauriente, aggiornata e completa, e a te per le tue risposte, sempre rispettose e intelligenti. Scusami se sono brusco, ma taglio subito corto.

"Una traduzione, se decontestualizzata, perde totalmente di valore e significato"
da Tradurre è tradire – Umbereto

MUSICA SUI NOSTRI PC
Una volta presa confidenza con la console, Fruity Loops è l'ideale per creare musica.

dal Forum di gamesradar

ARTISTI PER GIOCO

Pensavamo che la rassegna artistica proposta da Fr4nk nel **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" si sarebbe estinta nel volgere di pochi numeri e, invece, a inizio estate siamo ancora qui a raccontarvi le gesta creative dei nostri lettori. Questo mese il primo della lista è Scario, che ha utilizzato *Pro Evolution Soccer 5* per creare un logo a base di coni: Ecco gli allenamenti in casa Inter. La sua opera si fa apprezzare innanzitutto perché prende in considerazione un genere, quello dei giochi sportivi, che pochi altri utenti di GamesRadar.it hanno deciso di esplorare, e poi perché tratta un argomento di grande attualità, quello del calcio.
Il secondo artista che abbiamo deciso di mettere in vetrina risponde al nome di Olimar85, che ha sfruttato le possibilità offerte da *Rome: Total War* per dare sfogo al suo impeto creativo: Ci ho messo un botto a farlo. Ogni manipolo è di 48 soldati. Ho usato 20 manipoli per una legione di 960 uomini. Volevo farlo con le persone non a cavallo, con 242 unità per manipolo, ma andava troppo lento.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un piccolo presentimento

Ciao Nemesis,
da un po' mi è venuto un "piccolo presentimento" sul mondo dei videogiochi: c'è l'eventualità che questi diventino un mercato ancor più produttivo e potente, al tal punto che il fattore commerciale prevalga su quello, ben più importante, del divertimento? Adesso possiamo osservare questa mutazione su un'altra forma d'arte come la musica. La sempre più invadente "commercialità" ha standardizzato il mondo musicale facendolo diventare ripetitivo e noioso. I produttori hanno ottenuto un potere incredibile e i musicisti veri sono tagliati fuori, dovendosi accontentare del mondo underground. O, peggio ancora, devono contribuire a creare del prodotto lineare, privo di sperimentazione. Tutto a beneficio della "commercialità". Mi chiedo, quindi: ciò può accadere al mondo dei videogiochi? O forse, il mutamento è persino già in atto? Vedremo giochi standardizzati, che seguono tutti lo stesso canone

Secondo alcuni, *Need for Speed* è il gioco di guida per eccellenza.

costruttivo, improntati a soddisfare la massa, senza cercare di sperimentare e di creare? Per esempio, i titoli di corse devono essere tutti alla Need for Speed, gli sparatutto devono presentare sempre il super-uomo contro mille alieni, le avventure grafiche punta e clicca vengono abolite perché necessitano di troppo cervello. I progetti ambiziosi non saranno sviluppati, perché non in grado di assicurare un prodotto capace di vendere. Personalmente, penso che ciò possa accadere, visto che il mondo dei videogiochi è in forte crescita. Se sarà così, prepariamoci ad annoiarci davanti al nostro PC.

Andrea Mocci

Caro Andrea,
noto che non sei il solo a nutrire delle preoccupazioni verso quello che sarà il mercato dei videogiochi in un prossimo futuro. Capisco cosa intendi dire in merito al fatto che anche il mondo della musica tenda a prediligere più la "vendibilità" di un prodotto, piuttosto che la sua qualità e ciò, applicato a un processo creativo come quello musicale o dei videogiochi, potrebbe essere un vero peccato.
Se per i dischi esiste un mercato underground o indipendente in grado di soddisfare le esigenze di tutti i palati (e che non è così sommerso come potrebbe sembrare), credo che per i videogiochi le opportunità di sviluppare titoli di qualità siano ancora maggiori. Senza considerare che, a ben vedere, anche le software house più grosse hanno dimostrato di non voler perdere di vista l'aspetto innovativo e di essere in grado di stupire ancora il proprio pubblico.
Dormi pure sonni tranquilli!

La questione che voglio sottoporti mi sta molto a cuore ed è già stata sollevata altre volte in passato. Qualche giorno fa, mi sono recato a casa di un amico per giocare a *Oblivion* sulla sua Xbox 360 nuova fiammante. Gioco ineccepibile, peccato che ai primi attimi di smarrimento passati ad affettare goblin e guardie varie sia subentrato un totale magone (per essere eleganti) dopo un solo scambio di battute con un umile PNG. Sarò ingenuo, ma da un titolo di questo calibro mi aspettavo una traduzione degna di tale nome e invece, come già successo in passato, dopo tante speranze sono rimasto amareggiato dall'incuria con cui è stata eseguita. Sia chiaro che non me la prendo con chi ha fisicamente tradotto il gioco (perché conosco benissimo le condizioni in cui deve lavorare chi cura i vari adattamenti linguistici), ma con i publisher stessi, colpevoli a mio parere di considerare questo aspetto del videogame perennemente marginale e, anzi, quasi accessorio. Perché una traduzione, cari signori, se decontestualizzata, perde totalmente di valore e significato; perché se un personaggio "is back there" quando si trova a un metro di distanza, non può essere semplicemente "tornato là" (senza contare le incomprensioni sul da farsi che possono nascere da un dialogo del genere durante una quest). Quindi la mia "protesta" presumo sia indirizzata ai nostrani distributori di software, che mi auguro vivamente abbiano

IN BREVE

Cara Nemesis,
sono un vostro accanito lettore e avrei una richiesta da porti: potresti consigliarmi un buon simulatore di guida di Formula 1, visto che è da un po' di tempo che non escono prodotti validi? Accetterò con gioia qualunque consiglio tu mi voglia dare.
Ti ringrazio in anticipo

Caccia Andrea

Caro Andrea, come buon simulatore di F1, ora come ora c'è solo il vecchio *F1 Challenge '99 – '02* di EA. In ogni caso, in Rete è possibile trovare moltissimi aggiornamenti con le nuove stagioni e regole. Se, invece, ti interessa una simulazione più generica, che comprenda anche altre vetture come Formula 3000 e GT, prova *GTR*.

Ciao Nemesis, vorrei mettervi in guardia sul fatto che una persona della redazione, Alessandro Galli oltre a lavorare per GMC collabora anche per una rivista PlayStation ("PSM" per l'appunto). Non so se si tratta di un infiltrato.
Se non lo sapete, vi consiglio di indagare.
Ti ringrazio per la lettura e per un'eventuale risposta.

Paolo

TRADURRE È TRADIRE Il doppiaggio di *PoP: Spirito Guerriero* ha prodotto risultati tutt'altro che strabilianti.

modo di leggere questa lettera, e ai quali vorrei dare un paio di umili suggerimenti. Stabilite un contatto più proficuo con chi dovrà effettivamente occuparsi delle traduzioni (che spero vengano fatte a partire dagli script originali) e non limitatevi a fornirgli il materiale. Mostrategli, invece, il gioco vero e proprio, in modo che possano toccare con mano il contesto e le dinamiche narrative. Sempre a questo proposito, a volte ho l'impressione che le persone scelte per tale compito non abbiano molta dimestichezza/esperienza con i videogiochi o con i computer in generale, spero di sbagliarmi. Last but not least, cerchiamo di non dar origine, così come già da tempo si fa in ambito cinematografico, al fenomeno di sfruttamento delle voci "celebri": credo che questo sia un mezzuccio per incrementare le vendite e che, al di là di discutibili questioni di marketing, squalifichi totalmente il videogame. Il giorno che Sam

dal Forum di gamesradar.it

CHE SARÀ MAI UNO SCATTO?

Non c'è nulla di meglio di GamesRadar.it per chi vuole chiarirsi dei dubbi prima di rompere il salvadanaio e correre in negozio a intascare un nuovo gioco. In "SpellForce 2: Shadow Wars" ludos2000 chiede se: Qualcuno ci ha giocato? e desidera ricevere una: Valutazione. Così se è bello lo compro. All'appello ha risposto seduta stante Zell77: Molto bello! Secondo me ne vale la pena, anche se purtroppo mi scatta un pochino (ho una NVIDIA 6800GT). Ecco, hai fatto il danno: lo sai che appena sentono parlare di scatti, gli animaletti del Forum vanno in crisi! Lord ShinRa: Capperi, ti scatta? e Sephiroth1984: Io ho una 6600 liscia e volevo comprarlo! Ma hai tutto al massimo? Tranquilli ragazzi, basta prenderla con filosofia. Sentite Alexander Dario per esempio: Ho provato il demo (anch'io ho una GeForce 6600) e se metti tutto al massimo qualche leggero rallentamento c'è. Tuttavia, l'ho trovato leggero e graficamente ben fatto...

La redazione risponde Il GdR perfetto

Radiosa Nemesis,
sono un libero professionista ventinovenne che crescendo non ha perso la passione per i videogiochi, e che da quasi tre anni non manca un numero della vostra rivista. In particolare, mi piacciono molto i giochi di ruolo. Questa mia mail vorrebbe essere un accorato appello (non so bene neanch'io rivolto a chi) per la creazione di quello che sarebbe, per me, il GdR "perfetto"!
Partiamo come base da quello che, al momento, pare essere uno dei migliori (se non il migliore in assoluto) giochi di ruolo sul mercato: *Oblivion*. Questo è senz'altro un prodotto eccellente, con una trama complessa e avvincente, con grafica mozzafiato curata fino al minimo dettaglio, con una I.A. all'avanguardia che permette un realismo senza precedenti nell'interazione con i personaggi non giocanti e con l'ambiente in generale.
E, soprattutto, con un mondo vastissimo da esplorare liberamente senza un percorso più o meno prestabilito; un mondo pieno di sfide, di associazioni, di storie, tutte indipendenti dalla trama principale, con cui interagire a piacimento. A tutto questo, io aggiungerei:
1) Un sistema di visualizzazione, di controllo dei movimenti del personaggio e di combattimento in terza persona tipo *Knights of the Temple* o *Prince of Persia*, con possibilità di movimenti, di azioni e di combo differenti secondo la razza, la classe, le caratteristiche, l'esperienza e l'equipaggiamento del proprio personaggio.
2) Un buon numero di quest che richiedano anche l'uso della materia grigia, oltre che della forza bruta, ricche di enigmi, congegni misteriosi e indovinelli. Magari alcune (non troppe) particolarmente difficili da trovare e da risolvere, non necessarie per lo svolgersi della trama principale, ma che se portate a termine diano dei premi eccezionali.
3) La possibilità di affrontare le situazioni del gioco in più modi differenti, secondo le nostre caratteristiche fisiche, razziali e di classe; dal guerriero bruto, che entra e spacca tutto, alla spia invisibile, che arriva in fondo al dungeon senza che nessuno se ne sia accorto (tranne quei pochi sfortunati che sono stati accoltellati alle spalle).
4) La possibilità, durante lo svolgersi della trama, di effettuare scelte di tipo morale che portino a eventi e conclusioni diverse della stessa.
5) Infine, la ciliegina sulla torta per me sarebbe che il tutto venisse gestito con le regole di "Dungeons & Dragons" che, a parer mio, sono e rimangono le migliori e più sofisticate in assoluto.
La domanda, a questo punto, è la seguente: il mio è un sogno impossibile oppure, secondo te, ho qualche speranza? Ci sarebbero delle difficoltà tecniche insuperabili nell'unire elementi tipici dei GdR tradizionali a caratteristiche dei giochi d'azione, per poi amalgamare il tutto con le regole di "D&D"? Oppure tecnicamente la cosa è fattibile, ma un gioco così non piacerebbe a nessuno e se ne venderebbe una sola copia, cioè la mia? Detto ciò, non mi resta che ringraziarti e salutarti.

Serpef

Caro Serpef,
nella tua lettera citi come esempio giochi interessanti, cui personalmente potrei aggiungere titoli forse non immediatamente associati ai GdR, quali *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors* (che consente di guidare armate in stile RTS partecipando, al tempo stesso, alle battaglie in prima persona con i personaggi – allegato alla versione Budget di GMC di febbraio 2005), la serie *Ghost Recon* (per il controllo tattico di un gruppo di personaggi) o anche *Falcon 4.0: Allied Force* e la sua insuperata campagna dinamica (per la gestione di grandi guerre

Le regole di "Dungeons & Dragons" sono quasi una Bibbia del giocatore di ruolo.

che si svolgono in tempo reale intorno al giocatore).
In sostanza, come già avevamo scritto qualche anno fa (ottobre 2003, per essere precisi) nello speciale "Un Mondo Perfetto", i mezzi per creare un gioco di ruolo vasto, complesso e coerente esistono già tutti; un mondo in cui sia consentito andare in avventura da soli, con un gruppo o, addirittura, guidare interi eserciti in battaglia; in cui sia possibile concentrarsi sulle imprese di una piccola compagnia di eroi o sulla gestione di un intero regno o, magari, passare dalle prime alla seconda dopo una lunga, faticosa e vittoriosa campagna di conquista.
Le possibilità sono infinite. Il problema principale, al giorno d'oggi, sono, come immaginerai, i costi.
Le tecnologie attuali, proprio in quanto sofisticatissime, richiedono grossi investimenti di tempo e denaro per realizzare anche gli elementi più semplici di un gioco.
I titoli più in vista del momento, come *Oblivion* o gli annunciati *Gothic 3* e *Dark Messiah of Might and Magic*, riconoscono in modo più o meno esplicito tale impossibilità pratica di "fare tutto". Per portarti due esempi, Bethesda non ha avuto problemi ad ammettere che in *Oblivion* avrebbero potuto esserci grandi battaglie campali, se la cosa non avesse richiesto tempi e costi di programmazione eccessivi perfino per questo immenso GdR. A sua volta, Piranha ha consciamente scelto di "non inserire in *Gothic 3* elementi che non avrebbero potuto essere rappresentati con la cura dovuta" come i cavalli o un sensibile impatto del motore di leggi fisiche nella giocabilità. Inutile dire che, in entrambi i casi, non è certo la tecnologia a disposizione a dettare il limite. L'idea di un GdR che ci porti davvero in un mondo alternativo rappresentato in tutte le sue sfaccettature resta dunque ancora il "sacro Graal" di questo genere. A mio avviso, però, si inizia a intravedere una soluzione sotto forma di una collaborazione tra società di sviluppo e fan.
Se nessuno si augura che gli appassionati rimedino alle carenze degli sviluppatori, dare loro gli strumenti per arricchire i contenuti di un gioco in direzioni diverse rispetto ai confini dello stesso si è dimostrata una scelta assai azzeccata. Mentre scrivo, ho installato nella mia partita a *Oblivion* dei plugin che aggiungono fino a tre compagni per il personaggio principale, trasformando questo GdR per "protagonista singolo" in un'impresa di gruppo. Immaginati, ora, un passo in più: che Bethesda, in un'espansione o nel prossimo titolo, introduca a beneficio dei Modder una routine che consenta di passare da un personaggio all'altro della compagnia con la pressione di un tasto, permettendo così di goderci l'azione in *Oblivion* dal punto di vista del Mago, dell'Assassino o del Ranger senza dover rigiocare tutta la trama principale ogni volta. In sostanza, i programmatori darebbero le basi, lasciando che sia poi la comunità a sfruttarle e ad ampliare la struttura di gioco. L'esperienza insegna anche che la qualità degli sforzi profusi dai fan più appassionati riesce perfino a superare l'offerta degli sviluppatori – con in più il vantaggio che sono loro stessi (e la comunità che vota le loro realizzazioni) a decidere in prima persona cosa desiderano vedere nel proprio GdR preferito.

Vincenzo Beretta

Fisher verrà doppiato da uno degli squallidi palestrati di "Uomini & Donne" smetterò di giocare. Questa gente non ha niente a che vedere con i videogiochi, il loro mondo è un altro. Invece di tali iniziative, perché non invitare i giocatori a dare un'occhiata, se possibile, ai titoli nella loro lingua originale? Perché non sottolineate mai la loro bellezza e la loro cura? E l'origine del gioco dove va a finire in questo modo? Forse, così facendo, qualcuno verrebbe invogliato anche a intraprendere lo studio di una lingua sconosciuta, chissà (mi rendo conto che, anche per un purista come me, questo discorso abbia il suo rovescio della medaglia: oggi, grazie ai DVD, nella maggior parte dei casi ognuno è libero di scegliere l'idioma che predilige, d'altro canto ho provato a giocare a molti titoli in giapponese, ma perdendomi magari tutta la trama). Scusami Nemesis per la caduta di stile dell'ultima parte della lettera. Forse non è così che volevo scriverla, ma ciò che intendevo esprimere l'ho detto. Tu che ne pensi?

dal Forum di gamesradar.it

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Amrod ha le idee abbastanza chiare: sa che quello che vuole è un gioco di ruolo e deve solo decidere quale. Per farlo, chiede giustamente lumi sul Forum, nel **Thread** "Consigliatemi un GdR" del canonico **Canale** "Mondo Computer": Chi saprebbe consigliarmi qualche titolo che sia a metà tra *Fable* e *Knights of the Old Republic*, ovvero sia con le scelte dialogiche, sia caratterizzato da un'attenta distribuzione dell'esperienza e dotato anche di un po' d'azione (cioè con i combattimenti liberi e non quella noia dei turni di *KOTOR*)? Non la serie *The Elder Scrolls* per favore. Ovviamente, le proposte piovono a raffica. Vediamone alcune, partendo da quella di Shock85: I due *Gothic* più l'espansione *Lo Notte del Corvo*. Providolo, invece, suggerisce: *Sacred*, *Neverwinter Nights* e *Il Tempio del Male Elementale*. Tutti e tre a una trentina di euro! E ultimo citiamo The_Dave: Ci sarebbero i vari *Baldur's Gate* e *Planescape Torment*, ma quelli sono molto verso *KOTOR*. Anzi, sono ancora più gioco di ruolo.

Grazie per la tua attenzione, un saluto e in bocca al lupo a tutta la redazione, buon lavoro!

Umbereto

PS: Un'ultima domanda, volutamente spinosa: quanto sarà stato stanziato come budget per l'adattamento di *Oblivion?* Scommetto che i ragazzi di ITP l'avrebbero fatto per molto meno.

Caro Umbereto, procediamo con ordine. Riguardo la qualità della traduzione di *Oblivion*, mi tocca (ovviamente a malincuore) darti ragione. Credo sia evidente che Bethesda non ha dedicato a questo aspetto la giusta attenzione. Anche nella recensione del gioco, apparsa sul numero di aprile di GMC, si è sottolineato con disappunto il problema. La tua ultima domanda in merito ai fondi stanziati è più che spinosa, e non sono sinceramente in grado di risponderti o azzardare un'ipotesi. Se hai spulciato per bene il DVD allegato alla rivista del mese scorso, avrai notato che è stato inserito un Mod relativo a un progetto di traduzione intrapreso da un gruppo di appassionati (puoi recuperarlo sia all'indirizzo Internet **www.oblivion.medusaworks.net**, sia nella directory **Dati\Mod\Mod Vari perOblivion\Tutorial** del DVD). Il progetto in questione è in costante evoluzione (al momento di andare in stampa con lo scorso numero era presente solo la traduzione del tutorial) e, come noterai sul DVD di questo mese, faremo in modo di mantenere costantemente aggiornata la sezione relativa ai Mod.
Per quanto riguarda gli altri argomenti sollevati nella tua lettera, non sarei così intransigente sul fatto che alcuni personaggi famosi prestino la propria voce per doppiare i protagonisti dei videogiochi. Certo, se consideriamo gli agghiaccianti risultati raggiunti *in Prince of Persia Spirito Guerriero* (con la voce di Gabriel Garko), l'idea che possano ripetersi casi simili suona tutt'altro che allettante alle nostre orecchie. In altri frangenti, però, questo tipo di soluzione può apportare al gioco un valore aggiunto interessante, specie se ci si trova di fronte a un titolo che sfrutta la licenza di un film famoso. Sul valore della fruizione di un titolo nella sua lingua originale si è già parlato anche nella posta

"Un adulto che perde la propria fantasia rischia di smarrire parte del suo passato"

da Un passato che non si dimentica – Ale

VECCHI PROBLEMI CRESCONO
Le "puntate" di *SiN Episodes* vengono distribuite anche tramite il servizio Steam di Valve.

IN BREVE

Grazie per la segnalazione Paolo, in effetti nutrivamo dei sospetti in tal senso anche su alcuni altri collaboratori. Poi ci siamo ricordati che tutte le riviste "incriminate" (compresa "PSM") fanno parte da anni della nostra stessa casa editrice! Scherzi a parte, le collaborazioni "inter-rivista" sono abbastanza frequenti qui in Future Italy, visto che condividiamo tutti una stessa passione che va al di là della diversa piattaforma di gioco. Per sapere quali sono le pubblicazioni in cui potrebbe capitarti di ritrovare i tuoi redattori preferiti, fai un salto sul nostro sito www.gamesradar.it.

Ciao Nemesis!
Ti scrivo questa mail per informarti che c'è una nuova community di *Age of Empires III* in circolazione. Noi del clan Live to Kill (**www.livetokill.it/forum/**) stiamo cercando appassionati di questo fantastico gioco di strategia per divertirci insieme e per dare vita a un luogo di incontro per chiunque lo apprezzi. Non ti chiedo molto, solo di pubblicare questa mail. Ricorda che in questo modo farai felici molti utenti oltre a noi. Grazie ancora.

ThE_DeMoN

Gentile Nemesis , spero che tu possa aiutarmi . Ho aperto da non molto il mio nuovo sito **www.battlefieldclan.it**, sono un appassionato di *Battlefield 2* ed espansioni varie, ti chiedo solo un piccolissimo spazio sulla tua rubrica per darmi una mano a far conoscere il sito a nuove persone e per formare un clan, i CNDK, e condividere la mia passione per questo gioco.

PlasticGamer

Detto fatto, miei cari ragazzi. Come non appoggiare tanta dedizione? Una valanga di complimenti per il vostro lavoro.

dal Forum di gamesradar.it

LIBERTÀ D'OPINIONE

A tessere le lodi di un capolavoro tra gli sparatutto in soggettiva come *Half-Life 2* sono bravi tutti, ma come la mettiamo quando si tratta di evidenziarne i difetti? In "Critiche contro *Half-Life 2* [topic ufficiale]" enricoros sa già che lo: Odieranno tutti per aver aperto questo **Thread** e in effetti, a giudicare dal primo messaggio di ale@@rock: Nessuna protesta, gioco stupendo tutto lascerebbe supporre che la discussione non abbia futuro. Invece, ecco materializzarsi † Constantine †, il quale torna a proporre le critiche che aveva già postato tempo fa: Di bello ha solo la grafica. Tanto per dirne una, a parte i livelli Ravenholm e Trappole di Sabbia, non ci sono quasi per niente mostri. Poi, la prima metà di gioco rompe non poco con le sezioni sull'idroscivolante o sulla jeep. E ancora, quando si torna in città sembra di essere in un gioco di guerra, tanto valeva chiamarlo Medal of Life o Half of Duty... Bene, opinioni condivisibili o meno. Comunque, a nostro modesto parere il solo vero difetto del gioco è quello sottolineato da doom90: Forse dovevano migliorare un po' il doppiaggio. E togliamo pure il "forse" e "l'un po'".

dal Forum di gamesradar.it

OSSERVAZIONI TECNICHE

Nel **Thread** "Secondo voi: Miglior Motore grafico" del **Canale** "Mondo Computer" lo scienziato WhiteFox chiede: Qual è il miglior motore grafico, in termini di rapporto tra qualità e leggerezza? Ragazzi che domanda! Per fortuna che poi lo stesso WhiteFox suggerisce anche una chiave di lettura: Secondo me è *Call of Duty 2*, che offre grandi effetti anche con configurazioni non estreme. Peccato solo per la fisica, quasi totalmente assente. Fa piacere notare che Peppigno va sul sicuro con: Il motore di *Crysis*, che spacca di brutto... Avete presente *Far Cry*? Ecco, quello è l'engine evoluto. Restando con i piedi ben saldi nel presente, vale la pena citare J1mmy, che conferma: *Call of Duty 2* e aggiunge: *Doom 3*, seppure abbia una grande tendenza ad ambienti oscuri e qualche difficoltà negli esterni.

dal Forum di gamesradar.it

A ME NON MI PIACE!

Lode a ike.nus per l'idea di chiedere in un apposito **Thread** "Cosa vi fa arrabbiare dei videogame?": Non so voi, ma a volte trovo odioso avere la sensazione di giocare a carte scoperte o, peggio, di giocare in svantaggio... Per Die'89 il peggio sono: Le sfide a tempo e i numerosi bivi, mentre Pirates of the caribbean non tollera: I bug. B@rbanera è infastidito dal: Fatto di dover fare tutto come è stato pensato dai programmatori. Viva i giochi come *GTA* e *Oblivion*, che concedono un po' più di libertà e devilheart mette tutti d'accordo ricordando quanto sia fastidiosa: L'assenza di salvataggi liberi. Chiudiamo con la riflessione schietta e sincera di meghas: La cosa più odiosa dei videogiochi è il prezzo troppo alto. E come darti torto, amico?

del mese scorso e non posso che ribadire il mio invito a provare a cimentarsi anche con la versione in lingua inglese (il giapponese è solo per pochissimi fortunati che riescono a comprenderlo correttamente). Allo stesso tempo, non demonizzerei un'eventuale traduzione, purché sia ben fatta e rispettosa dell'opera originale.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

69@
Adrian T.G.
Alexander216
Claudio
Elia
Enricoros
Leviathan
Mev*92
Slash
Skagway
Vanessa
Ziohide816

VECCHI PROBLEMI CRESCONO

Carissima Nemesis,
a rischio di sembrare ripetitivo, voglio dirvi che trovo la vostra rivista interessante e molto utile per chi, come me, è entrato a far parte del "grande universo virtuale" solo qualche annetto fa.
Vi scrivo per richiedere dei chiarimenti su alcune cose: innanzitutto, non sono ancora riuscito a comprendere perfettamente il funzionamento di Steam (che, da quanto ho capito, prevede che il cliente acquisti un titolo e che quest'ultimo debba essere attivato via Internet a pagamento, roba da pazzi) e mi piacerebbe sapere quali giochi sono stati immessi sul mercato con questo sistema. Inoltre, nella mia mente distorta si è creato un dubbio: perché mai esistono titoli (come *Stronghold*) che vengono pubblicati alla maniera "copia e incolla", che in teoria potrebbero essere "riciclati" da una persona a un'altra senza aver bisogno di programmi pirata, mentre ce ne sono altri che sfruttano le ultime tecnologie di protezione (che, tra l'altro, richiedono investimenti colossali da parte degli sviluppatori, venendo comunque spesso aggirate da tantissimi giovani maghi del computer).
Mi rendo conto che questo è un argomento da voi già approfondito. Sperando di non aver commesso troppi errori, vi saluto nel modo più caloroso possibile.

Fabry[Trico.THOR]

PS: Ora che ricordo, Nemesi dovrebbe essere la dea della giustizia vendicativa presso gli antichi romani, non è forse così? Inoltre, consiglio ai lettori di GMC di non leggere la rubrica "In breve" di Nemesis al buio, perché il giallo sul rosso può rovinare la vista con il suo effetto ottico, e non sto scherzando!

Ciao Fabry,
Steam è un sistema ideato da Valve che funge da protezione contro la pirateria, ma non si limita a questo. Tramite Steam è possibile anche effettuare il download dei giochi (previo pagamento con carta di credito, naturalmente) risparmiando sui costi di confezionamento, scaricare espansioni spesso gratuitamente e addirittura pre-ordinare il prodotto desiderato. Dopo un avvio incerto, che ha attirato un buon numero di critiche, il cosiddetto Digital Delivery è riuscito a garantire un servizio tanto efficiente da spingere sempre più aziende a sfruttarne le potenzialità. Ecco, quindi, che su Steam vengono ospitati non solo i titoli sviluppati da Valve (come *Half-Life* e le sue espansioni), ma anche, per citare qualche esempio, *SiN Episodes* o *Rog Doll Kung Fu*. La valenza di questo sistema nell'ambito della protezione del copyright è indubbia, ma rappresenta in ogni caso una "filosofia" cui non tutte le case aderiscono per svariati motivi. Inutile prenderci in giro, però: come si dice "fatta la legge trovato l'inganno". Un sistema di protezione sicuro al 100% è pressoché impossibile, ma non per questo le aziende rinunciano a difendere i propri diritti con le unghie e con i denti. Steam dà per scontato che tutti i suoi utenti abbiano la possibilità di accedere a Internet, e questa rappresenta forse l'unica effettiva limitazione di tale piattaforma.
Per quanto riguarda le scelte cromatiche adottate in queste pagine, il mio suggerimento (valido anche per tutto il resto delle rivista) è di evitare di leggere GMC al buio. Semplicemente perché non vedreste un tubo, almeno non finché verrà adottata una stampa fluorescente...

GIOCHI COMPUTER

"Le regole di Dungeons & Dragons rimangono le migliori e più sofisticate in assoluto"

da Il GdR perfetto – Serpef

dal Forum di gamesradar.it

TUTTO SOTTO CONTROLLO

E adesso sotto con il **Sondaggio** del mese. Questa volta, abbiamo deciso di non prendere in considerazione un quesito relativo a un gioco o a un genere, ma di scoprire quali sono gli strumenti del mestiere che preferite. Il punto d'incontro della discussione è stato aperto da Providolo con "Tastiera+Mouse o Joystick?": Come da titolo... Cosa prediligete? Il controller o la coppia tastiera più mouse, che ha fatto la fortuna del PC? L'opinione più diffusa, sposata per esempio da Sluggishadj, Mithrandir90, Maurice87 e Fra88 è che: Dipende dai giochi, anche se poi tutti affermano di: Prediligere la tastiera. Il medesimo punto di vista è condiviso anche da Filo89: La tastiera per tutto, tranne che per *Pro Evolution Soccer 5*, mentre per trovare un'opinione diametralmente opposta bisogna scomodare Gargoyle: In generale, mi trovo più a mio agio con i joypad, che permettono un comodo accesso ai tasti e un maggiore controllo sull'orientamento e sulla deambulazione.
E sulla deambulazione, tanti saluti a tutti...

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Ahahah, che spassoso scherzo mi è stato giocato il mese scorso. Davvero divertentissimo. Tanto divertente, in effetti, che mi sto ancora rotolando dalle risate – dovute però al fatto che sono riuscito a montare la vasca dei coccodrilli sotto lo zerbino del pianerottolo, e che pregusto il momento in cui inviterò a casa i responsabili della mancata seconda pagina di giugno.
Detto questo, voglio subito passare alla Domandona del mese: siete amici degli altri membri del vostro clan o gilda (se l'avete)? Cioè, li incontrate e sentite solo per faccende di gioco, oppure sono le prime persone che chiamate per dire che avete trovato una nuova fidanzata?
Sì, okay, è una curiosità assolutamente inopportuna. Ma del resto, che ci volete fare, sono uno zuzzurellone. E aspetto le vostre mail al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Gentilissimo dott. Kevorkian, esperto del fenomeno multiplayer,
vorrei chiedere delucidazioni in merito a due giochi che ho conosciuto da qualche giorno.
Premetto che è stato un mio nipote a coinvolgermi in due sparatutto, *Delta Force Block Hawk Down* e *Line of Sight: Vietnam*, consigliandomi poi di giocarli online con l'ADSL. Ci ho provato e il risultato mi è subito parso terribile.
Abituarsi a morire bersagliati da "nemici fantasma" che corrono più veloci della luce, che sopravvivono a interi caricatori mentre a loro basta un niente per farmi tacere, che hanno armi più potenti, che colpiscono attraverso i muri e da distanze improbabili non è cosa facile, anche per uno che sa usare l'arma più potente: il nascondersi e il muoversi silenziosamente (che in altri titoli, come *Splinter Cell*, funziona in modo eccellente).
Mah! Senza presunzione comunque, visto che sono più esperto nei giochi di rally e di auto in genere, ho trovato parecchi problemi a divertirmi così online, e mi chiedo come mai. In questi due giochi il ritmo è davvero super veloce e si fatica a stargli dietro.
Cosa posso sapere in merito? In che modo posso adeguarmi per provare a divertirmi un po'?
Ringraziando, un cordiale saluto!
Salvatore dalla "lontana" Sardegna

Per godersi gli FPS "realistici" come *Black Hawk Down* è meglio avere un clan con cui imparare – o molta pazienza.

Salvatore, ciò che mi chiedi non è semplicissimo: se a te piacciono i giochi di rally e quelli in cui una missione si considera riuscita se non incontri nessun nemico, temo sarà difficile farti entrare nello spirito degli sparatutto online (per quanto né *Delta Force*, né *LOS: Vietnam* possano ritenersi esponenti tipici del genere).
Da come descrivi la situazione, inoltre, temo anche che qualcuno degli avversari che hai incontrato si stesse comportando in maniera non proprio corretta – non sono al corrente delle specifiche gabole disponibili per il multiplayer di *LOS:V* e *DF: BHD*, però i sintomi mi sembrano quelli tipici.
Il che, naturalmente, rende ancora meno facile apprezzare l'esperienza online. Secondo me, comunque, potresti arrivare a godertela grazie a due semplici espedienti, che valgono sempre e comunque. Il primo è quello di leggere e apprendere quanto più possibile sui giochi in questione: su Internet trovi una ragionevole quantità di commenti, strategie e consigli (in inglese, ahinoi) e, male che vada, puoi sempre chiedere aiuto a chi incontri sui server. In questo modo, dovrebbe risultarti chiaro cosa fare e come farlo per divertirti. Magari potresti anche trovare un clan cui aggregarti – il che migliora sempre le cose.
Il secondo espediente, forse ancora più efficace, è quello di cambiare gioco. Nessuno ti paga per insistere su un titolo che non ti soddisfa o non ti diverte, e le alternative sono innumerevoli – non vale la pena di spaccarsi la testa per imparare a divertirsi con un gioco che non ti piace, o sbaglio?

Salve a tutti della redazione. Vi scrivo poiché sono, o credo di essere, uno dei vostri più anziani fan: ho 85 anni.
Da sempre amo i videogiochi e ho avuto persino la fortuna di provare il primo *Pac-Man*. Comunque, volevo dirvi che secondo me i giochi sulla Seconda Guerra Mondiale sono troppo di parte: quando ero giovane ho combattuto per l'esercito tedesco sul fronte orientale (fortunatamente, ne sono uscito illeso).
Ero comandante di uno squadrone MG42 della Wehrmacht sotto il feldmaresciallo Manstein, e posso dire che i soldati tedeschi non erano così

Collegarsi ai server di *CS:S* di GMC è semplicissimo: basta aprire la console e scrivere connect "xxx.xxx.xxx.xxx" (sostituendo i numeri giusti alle x).

spietati come si racconta. Vi volevo chiedere, inoltre, se per uno come me c'è da vergognarsi a giocare con i videogiochi.
Ah, oggi è il mio compleanno – sarebbe un grande onore se mi scriveste o se pubblicaste la mia lettera (i miei nipoti ne sarebbero felici).
Grazie ancora.

Ruffinus

Carissimo, purtroppo i tempi redazionali sono quelli che sono, e l'unico modo per riuscire a pubblicare la tua mail in tempo per farti gli auguri sarebbe stato assoldare un sacco di persone velocissime che corressero a casa di tutti i lettori e la scrivessero sul bordo delle pagine – spero, quindi, che ti accontenterai di ricevere i miei pubblici auguri anche a distanza di qualche tempo.
Per venire al resto, è normale che nei giochi sulla Seconda Guerra Mondiale i soldati tedeschi vengano dipinti come ferocissime belve assetate di sangue. Un po' perché la maggior parte dei giochi sono programmati da gente i cui genitori e nonni hanno combattuto dall'altra parte, un po' perché la Storia è scritta dai vincitori.
E un po', credo, anche perché un gioco di guerra in cui si sottolinei come, in fondo, da entrambe le parti ci siano brave persone e criminali potrebbe essere un po' difficile da gestire emotivamente. Sparare al terribile Otto, Lo Sterminatore Della Foresta Nera è molto più "comodo" che sparare al povero Otto, che ha due figli e una moglie che lo aspettano a casa e che non vorrebbero fosse mai partito, anche se in guerra (quella vera) temo che la situazione sia quasi sempre quest'ultima.
Ah, per rispondere alla tua domanda: se qualcuno osa dirti di vergognarti perché giochi "alla tua età", tiragli il mouse in testa.

Ti scrivo, supremo Kevorkian, perché non ho potuto fare a meno di tirare un sospiro di sollievo leggendo la tua Domandona di maggio. Stava infatti cominciando a farsi largo nella mia mente l'idea di essere un caso disperato... Perché? Perché sempre più di frequente mi ritrovo a iniziare a giocare pensando, tra me e me: "Faccio solo un'oretta, giusto un paio di mappe multiplayer per tenermi in allenamento." Oppure, dopo qualche livello: "Arrivo al prossimo checkpoint e poi spengo" per poi, una volta arrivato lì pensare: "aah, ma questa è quella parte un po' difficile, meglio passarla ora che sono ancora caldo"... Procedendo in questo modo, di ora in ora, sono stato capace di arrivare al punto di iniziare e completare *Halo* in un'unica sessione! Ebbene sì, credo di non sapermi moderare molto, durante il gioco, ma ora perlomeno sono più tranquillo sapendo di non essere l'unico player così "insistente".

MxKing

Tutto *Halo* in un'unica sessione? Uhm. Beh, mettiamola così: dalle molte risposte alla Domandona (sì, straordinariamente anche quella di maggio ha riscosso un notevole successo) si evince che i giocatori italiani, quando sentono parlare di moderazione mentre si videogioca, avvertono un profondo bisogno di distrarsi con una partitina o trenta. Quindi, non devi affatto sentirti l'unico giocatore "insistente". Però, ecco, non so come dirlo, ma credo che sarebbe il caso di limitarsi un pochettino. Chessò, fare una pausa ogni due o tre giorni di gioco?

Caro Kevo,
ho appena comprato *CounterStrike: Source* e mi sono tuffato nell'affollato mondo multiplayer, ma non capisco quasi nessun termine; mi spiegheresti il significato delle parole "fps", "frag", "LOL" eccetera?
Grazie dell'aiuto.

FragStyler99

PS: Come faccio ad accedere ai vostri server di *CS:S*?

Caro FragStyler99 (che spero sinceramente non indichi la data di nascita, altrimenti saresti davvero un po' troppo giovane per gli sparatutto), se mi mettessi a scrivere un glossario completo dei giocatori online, ne verrebbe fuori un libro o giù di lì. Libro che, incidentalmente, non venderebbe molte copie, quindi non diventerei ricchissimo, dunque non lo farò. Come se non bastasse, il gergo è in continua evoluzione, con meccaniche piuttosto incomprensibili, e da un giorno all'altro scopri che "LOL" è assolutamente fuori moda, ed è stato soppiantato da "O RLY?" (in particolare se scritto su una civetta, per qualche ragione). Quindi, invece di risponderti, mi comporterò come ogni bravo professore – ovvero, ti indicherò qualche fonte e ti dirò di studiare.
Per iniziare, leggiti: **http://internetgames.about.com/library/glossary/blglossary.htm**, un glossario dei termini di base (ovvero, quelli che usano i giornalisti, invece di quelli che si usano in gioco). Se, poi, avrai ancora voglia, fatti un giro su **www.bosskey.net/basics/glossary.html** – non riporterà le più recenti e impenetrabili evoluzioni del gergo, però copre bene le basi, e ti permette di dire "gg" alla fine di una partita e sapere anche cosa stai facendo.

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Caro MBF,
scrivo per prendere posizione in merito a un argomento che va catalizzando un'attenzione, a mio avviso, eccessiva: la violenza che i videogame possono istigare nei fruitori. Devo premettere che mi diletto con i videogiochi, di qualunque genere, da quando avevo nove anni e, a oggi, mi considero una persona perfettamente equilibrata. Trovo assurdo pensare che titoli come *Doom* e i primi sparatutto in soggettiva potessero spingere i giocatori a commettere azioni ingiuriose. Prova a immaginare una situazione del genere: un appassionato di *Doom* acquista un fucile e inizia a scambiare le vie della città per livelli e le persone per mostri, o un appassionato di *Super Mario Bros* comincia a saltare qua e là per le strade, confondendo le persone per i classici mostriciattoli che ci hanno regalato ore di divertimento. Quanto è realistico questo scenario? Intendo semplicemente dire che il videogame può arrecare disturbi solo a individui che già presentano sintomi di instabilità mentale. In questo caso, è opportuno un monitoraggio sui videogame. Ma per tutti gli altri frangenti, reputo quasi ridicolo apporre l'età sulle scatole dei videogiochi, anche perché viene normalmente ignorata dai consumatori. Non sarebbe più sensato tentare di valutare i contenuti di un gioco *giocando*? Mi spiego. Ho un figlio di quattro anni che gioca con il PC. Se io genitore scelgo dei titoli, lo faccio con una certa attenzione, per prevenire possibili "effetti collaterali". Non voglio che mio figlio rimanga "traumatizzato" dalle scene particolarmente forti di un videogioco. Gli ultimi titoli usciti, penso a *F.E.A.R.*, sono piuttosto pesanti. Giochi come questi richiedono una critica coscienziosa e approfondita. Spero che la società in cui viviamo sia in grado di aprire gli occhi come si faceva una volta: accendevi il monitor tornavi a casa e ti godevi qualunque titolo. Credo che una persona si formi dalle proprie esperienze, quindi i ragazzi di questa e delle generazioni a venire possono giocare sotto l'occhio vigile di un genitore un po' furbo. Mi spiego: supervisionare i consumi videoludici del proprio figlio, capirne le reazioni a determinate scene e, solo dopo essere sicuri che si sia fatto un'idea adeguata di quanto ha visto sullo schermo, permettergli di viaggiare da solo nelle lande del mondo dei videogiochi. Ricordo che leggendo le recensioni di altre pubblicazioni prima che la vostra rivista nascesse, mi facevo un'idea di come valutare un videogioco. Per quanto possa suonare banale, una rivista videoludica è uno strumento prezioso per capire meglio un mondo diverso dal reale. Non dimentichiamo che un gioco può suscitare uno scambio di idee, emozioni e sensazioni provate durante la sua fruizione. Qualcuno mi chiede: "Uccidere dei soldati in *Call of Duty* non è violenza?". Sono d'accordo nel vedere il lato negativo del gioco, ma una mente aperta dovrebbe coglierne anche gli aspetti positivi. Si pensi a *Call of Duty*: un titolo che ricorda chi ha combattuto ti fa rivivere, "giocando", il passato e le speranze di uomini che meritano di essere ricordati. Il videogame diventa un "memento", uno strumento che evoca ricordi, e la sua efficacia è superiore a quella di qualsiasi monumento, perché è interattivo. In conclusione, siamo ancora in grado di distinguere la realtà dalla fantasia, oppure dobbiamo giocare temendo di essere assorbiti dai contenuti più o meno forti di un videogame? Da giocatore di vecchia data, credo che la risposta non possa che essere affermativa. E poi, sai una cosa? Un individuo – adulto o bambino – ha bisogno anche del videogioco per crescere meglio, in un modo violento che, tuttavia, si presta a una critica e a una riflessione.

Alex [alexje@alice.it]

Call of Duty è un ricordo interattivo?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Chiara Barenghi (kia.bi@libero.it) mi scrive: "Sto lavorando a una tesi provvisoriamente intitolata "Nuove forme pubblicitarie: In-game Advertising". Sto incontrando delle difficoltà a reperire materiale e a capire le dimensioni del fenomeno. Ho trovato molti articoli sul Web, ma che io sappia, non esiste una bibliografia sull'argomento. Per questo le scrivo, chiedendole se gentilmente potesse indirizzarmi". L'unico volume pubblicato sull'argomento è "Brands & Gaming: The Computer Gaming Phenomenon and the Impact of Brands on Gaming" (Palgrave MacMillian, 2005), in inglese (ma facilmente reperibile presso librerie online come IBS o Bol) scritto da David Nichols, Tom Farrand e Tom Rowley. Si tratta di un'articolata introduzione al fenomeno della pubblicità nei videogiochi. L'unica critica che si può rivolgere a questo saggio è che lo scenario è così fluido che molte delle osservazioni degli autori sono già obsolete. È legittimo prevedere che nei prossimi anni il "product placement" interattivo diventerà una delle fonti primarie di introiti per l'industria del videogame.

Fermo restando che una classificazione dei videogiochi costruita a partire dai loro contenuti resta uno strumento importante per i consumatori – a prescindere dal fatto che le indicazioni di acquisto vengano rispettate o meno – ho trovato le tue riflessioni interessanti: l'idea di videogame come luogo della memoria merita un approfondimento. In secondo luogo, condivido le tue osservazioni sull'importanza della critica videoludica: un buon gioco non si definisce tale solo se soddisfa dei parametri tecnico-estetici. Da ultimo, è fondamentale che adulti e giovani giochino insieme: il videogame non deve essere motivo di contrapposizione, bensì un mezzo di socializzazione.

GIOCHI COMPUTER

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Ciao a tutti, dopo una settimana passata a sollazzarmi con le novità presentate all'E3, mi ci voleva proprio un po' di duro lavoro sui trucchi e sui suggerimenti per riprendere contatto con la realtà... O forse no? Tutto sommato, a pensarci bene, il sollazzo non era poi così male.

TOMB RAIDER: LEGEND

B Ciao Skulz,
sto giocando a *Tomb Raider: Legend* e sono bloccato alla fine del livello in Kazakistan. Riesco a spingere il mostro contro le due sfere elettriche, ma puntualmente questo rigenera la propria energia e mi uccide! Puoi aiutarmi? Grazie e complimenti per la rivista.

Claudio

R Amico Claudio, devi affrontare il boss senza ricorrere alle armi convenzionali. Per sconfiggere la creatura kazaka di *Tomb Raider: Legend* devi innanzitutto agire sulle quattro leve, lievemente illuminate, che si trovano lungo la parete della sala. In questo modo, sbloccherai altrettante sfere di energia cui dovrai sparare dalla torretta, in modo da farle scendere e interrompere così il circuito che protegge la spada. Il problema è che devi essere estremamente rapido negli spostamenti, perché le sfere rimangono nella posizione utile solo alcuni secondi e, come se ciò non bastasse, il mostriciattolo ti si scaglierà contro quando ti troverai nella torretta.

HIDDEN & DANGEROUS 2

B Ciao Skulz,
vorrei sapere come riuscire a passare la prima missione della seconda campagna di *Hidden & Dangerous 2*, quella in cui devo catturare l'ufficiale tedesco Hans Schumann nella base aerea italiana in Nord Africa. Il problema è che lui non c'è, ma c'è un suo parigrado italiano il quale mi dice di trovare dei documenti, che però non riesco a scovare.

Antonio

Gli ufficiali tedeschi hanno l'abitudine di nascondere bene i documenti "sensibili".

R Ciao Antonio, i documenti che vai cercando sono relativi al piano di volo dell'ufficiale Hans Schumann e sono reperibili in tre luoghi differenti. Prova a cercarli nell'hangar, nella sala radio dell'aeroporto, oppure in una delle tende in cui alloggiavano i soldati.

AMERICA'S ARMY

B Caro Skulz,
sono rimasto bloccato nel percorso a ostacoli della seconda missione di addestramento di *America's Army*! Solo tu puoi aiutarmi. Mi invieresti qualche sporco trucco? Ti ringrazio in anticipo.

Albino

Anche se armata di tutto punto, Lara Croft non deve sempre usare la violenza per sbarazzarsi dei nemici.

R Ciao Albino, capita sempre più di rado che qualcuno mi chieda degli "sporchi trucchi", quindi sarò lieto di aiutarti. Per sbloccare le mappe della modalità in singolo premi il tasto **** in modo da aprire la console di comando del gioco, digita **open** e, seguito da uno spazio, inserisci uno dei seguenti codici: **bridge_se**, **fls**, **hq_raid**, **insurgent_camp**, **jrtc_farm**, **mountain_ambush** o **mountain_pass**. Questi sono i codici per sbloccare alcune missioni del gioco e altri mi premurerò di fornirtene (direttamente per e-mail), se me ne farai esplicita

Linea diretta

R "Saluti a te Skulz! Scrivo per provare ad aiutare **MatMeg**, il quale nel numero 116 di GMC descrive il problema che lo sta bloccando nello splendido *Beyond Good & Evil*." Grazie **Wormtongue**, noto che la tua lettera è parecchio lunga, quindi taccio e ti lascio parlare. "Essendo successo anche a me, posso rassicurarlo sulle sue capacità di videogiocatore, in quanto si tratta di un bug introdotto dalla patch 1.01 (ufficiale, ma evidentemente non testata a dovere). La chiave, infatti, dovrebbe scivolare a terra insieme a uno dei robot, ma in realtà rimane bloccata nel condotto. Per risolvere il problema esistono vari modi: reinstallazione del gioco senza aggiunta di aggiornamenti, download di file di salvataggio funzionanti (sul forum di Ubisoft **http://forums.ubi.com/groupee/forums?**, nella sezione dedicata a *Beyond Good & Evil*, si trovano i link necessari), oppure utilizzo di un fixer non ufficiale (BGAEFix) per la riparazione del salvataggio (che dovrebbe essere corretto e non permettere l'uscita dalla stanza). Consiglio quest'ultima soluzione, tanto più che, come indicatomi sul forum di Ubisoft, il file è scaricabile dal link:

La parola all'esperto Doom 3: Resurrection Of Evil

D Ciao Skulz,
ho bisogno di un tuo aiuto. Ho appena acquistato l'espansione *Resurrection of Evil* per *Doom 3* e mi trovo al secondo livello (Scavo Erebus). Davanti a me si presenta un mostro che non riesco in alcun modo a uccidere, neppure sbloccando tutte le armi con il comando **give all**. Ho provato anche a utilizzare il comando **god** per non essere mai ucciso, ma nulla da fare! Inoltre, se elimino questo mostro con il trucco **killmonsters**, che cancella tutti i nemici dal livello, poi non riesco a proseguire nel gioco, perché non trovo più l'uscita. Mi potresti dare qualche consiglio? Grazie.

Riccardo

R Ciao Riccardo, come avrai ormai capito, il boss che ti trovi di fronte è immune alle armi convenzionali (e anche a quelle non convenzionali) con cui sei equipaggiato, quindi lascia perdere i trucchi e imbraccia il tuo normalissimo Grabber per catturare una delle sfere di plasma sparate dalle torrette presenti nell'arena. Devi impiegare necessariamente le palle di energia delle postazioni fisse e non quelle generate dal tuo nemico, perché queste ultime non gli faranno nemmeno un graffio quando gliele scaglierai contro. Ecco, appunto... scagliare! Dopo aver catturato la tua prima carica di plasma, lanciala addosso al boss e preparati a scappare, perché da questo momento in poi il nemico inizierà a teletrasportarsi e, di tanto in tanto, ti si avvicinerà repentinamente. Per sconfiggerlo dovrai colpirlo con altre quattro sfere di plasma, preferibilmente approfittando del momento in cui si materializzerà di fronte al portale. Una volta ultimata la pratica, raccogli il potenziamento per il tuo artefatto.

richiesta. Di seguito ti lancio, invece, qualche trucco per le armi, che funziona solo con la versione 1.9 del gioco: apri come prima la console e digita **summon** seguito da uno spazio. Poi inserisci **agp_inventory.PickupW_RPG7_rocket** per ottenere l'RPG-7, **agp_inventory.PickupW_M870_shotgun** per il fucile M870 oppure **agp_inventory.PickupT_M14_Incendiary** se desideri mettere mano all'M14.

HOMEWORLD 2

D Ciao Skulz,
ho bisogno di aiuto per uno dei giochi allegati a GMC, ovvero *Homeworld 2*. Sono arrivato alla dodicesima missione, quella in cui bisogna liberare il capitano Soban dalla stazione di Thaddis Sabbah.
C'è un problema, però. Dopo che sono riuscito a eliminare gran parte dei nemici, ho fatto assaltare la stazione da una Fregata Marine. Una volta che questa ha ultimato il suo compito, mi sarei aspettato che venisse liberata la fregata di Soban, o che comunque venisse salvato lui... o che, insomma, succedesse qualcosa! Invece, mi è arrivato un messaggio del tipo "stazione disattivata" e per di più, sparando alla stazione, mi veniva comunicato di cessare il fuoco perché Soban era ancora lì dentro imprigionato.
Ho provato di tutto: a ricominciare la missione, a eliminare o meno quasi tutti i nemici, ad aspettare che la Thaddis Sabbah avesse subito qualche danno o non ne avesse subito alcuno prima di assaltarla con i marine, ma niente! Il risultato è stato sempre il solito. Sono arrivato anche a pensare che potesse trattarsi di un bug di qualche tipo... quindi per favore aiutami!

Leonardo

Se si desidera liberare il capitano Soban, bisogna evitare di distruggere la base in cui è prigioniero.

R Curiosa questa faccenda, caro Leonardo. Mi verrebbe da consigliarti di controllare se, prima di avvicinarti con la Fregata Marine, hai cancellato dalla mappa tutti i Vaygr nemici, perché credo – ma non ne sono sicuro al 100% – che questo possa essere un requisito essenziale per liberare Soban. Inoltre, quando lanci l'abbordaggio, assicurati di non colpire direttamente la base in cui si trova imprigionato il capitano.

GIOCHI COMPUTER

SUL CD E SUL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno di entrambi, troverete le due parti della guida a *Oblivion* in PDF.

Quesiti dal passato Max Payne

D Ciao Skulz,
ho un problema con *Max Payne*: non riesco a passare la sezione Prologo Incubi. Quando sono di nuovo a casa, mi perdo nel labirinto di corridoi e l'unico progresso che sono riuscito a ottenere è stato quello di tornare davanti alla porta di casa all'inizio del livello. Ti prego, aiutami!

Vincenzo

R Ciao Vincenzo, se l'informazione può darti sollievo, sappi che non sei il primo, né tanto meno l'unico, giocatore a essersi perso nel labirinto celebrale di Max. Per uscirne devi alzare il volume del PC e isolarti dai rumori esterni, in modo da udire chiaramente le urla e i pianti che ti guideranno nei corridoi... Oppure, se preferisci andare sul sicuro, procedi come di seguito: **destra**, **sinistra**, **destra**, **sinistra**, **sinistra**, **sinistra**, **destra** e, per finire, ancora **destra**. In questo modo raggiungerai la sala da pranzo e... buon proseguimento!

www.terrygoodkind.net/~rahly/bgae.php. Il fixer va copiato nella cartella di installazione del gioco e lanciato, quindi bisogna selezionare l'ultimo salvataggio (per essere sicuri di scegliere quello giusto bisogna basarsi su data e ora indicate dai dettagli file forniti da Windows) e infine premere i tre pulsanti Central Hall Fix, Central Hall Swap e Double H Fix. Quando il salvataggio verrà ricaricato, Jade si troverà nella stanza precedente insieme a Doppia H e nell'inventario avrà due chiavi con il simbolo triangolare. Potrà così darne una al compagno e tornare nella stanza incriminata, senza però dover rifare tutta la sequenza di infiltrazione. Dopo aver scattato la foto, consiglio di evitare il salvataggio nel lettore mdisk della stanza in questione, ma di eseguirlo in quello successivo, tanto più che non ci sono difficoltà da superare durante il ritorno all'hovercraft. Complimenti per il tuo lavoro" Cosa? Qui i complimenti li faccio io a te!

D "Ciao Skulz, ho un problema con *Prince of Persia: Spirito Guerriero*." **Luca**, vediamo cosa possiamo fare per te. "Ho finito il gioco già da tempo, ma ho sbloccato solo il finale "falso". Mi hanno detto che per sbloccare quello "vero" bisogna trovare tutti i potenziamenti della vita, che credo siano nove. E qui sta il problema: io ne ho scovati otto e non riesco a trovare l'ultimo! Dov'è? Nel passato o nel presente? Mi potresti dire precisamente il luogo?" Facciamocelo dire da chi si è impegnato a scovare la fine vera.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione dei driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 8 hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS/GdR

HITMAN: BLOOD MONEY

Il pelato assassino torna a mostrare il suo codice a barre.

Sebbene abituato a muoversi con discrezione, il temibile Agent 47 non passa certo inosservato fra gli scaffali dei negozi. L'arrivo del quarto episodio della fortunata serie *Hitman* è salutato da GMC con rullo di tamburi, un'accurata recensione e un sostanzioso demo che fa da apripista al DVD di questo mese.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
MAIUSC – Corri
R – Ricarica arma
Rotella del mouse – Zoom
Tasto destro del mouse – Inventario
Tasto sinistro del mouse – Spara
X – Mirino
1 – Combattimento corpo a corpo
2 – Pistole
3 – SMG
4 – Fucile d'assalto
5 – Sniper
6 – Binocolo
CTRL – Furtività
G – Lancia
F1 Visuale prima/terza persona
E – Azione
M – Mappa

Il demo di cui stiamo parlando vi permetterà di provare la prima missione del gioco chiamata "Death of a Showman" e ambientata in un parco di divertimenti abbandonato in cui occorrerà scovare e, neanche a dirlo, uccidere Joseph Clarence, altrimenti detto The Swing King. L'occasione è interessante per imparare a conoscere le risorse di uno dei killer più spietati del mondo dei videogiochi che, rispetto al precedente episodio *Contract* sembra essere tornato alle origini. L'obiettivo di 47 è sempre lo stesso: uccidere nel modo più efficace e silenzioso possibile.

Questa volta, particolare attenzione andrà rivolta all'aspetto stealth dell'avventura e alla necessità di tutelare quanto più possibile la segretezza delle varie missioni. L'arsenale a disposizione del protagonista è come sempre ben nutrito, ma la migliore delle armi si rivelerà, ancora una volta, la capacità di non destare sospetti grazie a travestimenti e passo felpato.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per non attirare l'attenzione di nemici o anche dei semplici passanti bisognerà scegliere la tattica migliore, camuffarsi in modo azzeccato e nascondere cadaveri in angoli bui e cassonetti. Se avete apprezzato i precedenti episodi della serie, o se siete più semplicemente dei fan delle avventure stealth in stile *Splinter Cell*, non perdete tempo e provate questa prima missione del gioco.

Per leggere la recensione di *Hitman: Blood Money* correte a pagina 114. Ma fatelo il più silenziosamente possibile.

Casa: Eldos
Requisiti: Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB, Direct 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\Hitman Blood Money Demo\Uninstall Hitman Blood Money Demo** e eseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione

Uccidere gli sventurati dietro il vetro o semplicemente evitarli? A voi la scelta.

GdR d'Azione

TITAN QUEST

Un'impresa titanica tutta da giocare in un demo davvero massiccio.

NEL CD 3

Accanto al Demo del mese, nel DVD troverete anche un'altra anteprima succulenta. Si tratta della versione dimostrativa dell'action GdR di THQ *Titan Quest*, ambientato in Grecia, Cina ed Egitto.

COMANDI PRINCIPALI
R – Usa pozione Salute
E – Usa pozione Energia
W – Cambia arma
L – Usa pietra del portale
Alt – Mostra oggetti a terra (integri)
Z – Mostra tutti gli oggetti a terra
X – Mostra oggetti a terra (non comuni)
C, I – Finestra personaggio
Q – Finestra missione
S – Finestra abilità
M – Finestra mappa
G – Menu di gioco
H – Guida al tutorial
Barra spazio – Pausa

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Rispetto al gioco completo, che prevede ben otto diverse Maestrie (Combattimento, Terra, Caccia, Difesa, Furfante, Tempesta, Natura, Spirito) e oltre trenta ore di gioco, questo demo mette a disposizione le prime due missioni della campagna principale (Epica) dalla via per Helos alla valle Pellana. Una volta aumentato il livello del personaggio sarà possibile scegliere fra una delle prime tre Maestrie, in modo da garantirsi l'accesso a vari tipi di armi e protezioni. Il personaggio, in questa versione, è in grado di raggiungere potenziamenti fino al livello 6, che consente di sbloccare la terza serie di abilità in ogni Maestria.

L'unica modalità disponibile nel demo è quella single player, ma la sua percentuale di rigiocabilità si attesta su livelli medio alti, se si considera che ogni personaggio può provare a sbloccare tutte le abilità disponibili (i nemici si rigenerano ogni volta che si carica la partita), portare a termine tutte e cinque le missioni secondarie, interagire con oltre una dozzina di personaggi ed esplorare numerose caverne e aeree di gioco.

Il gioco completo comprende anche un potente editor di livelli per creare scenari di gioco personalizzati in cui affrontare numerosi mostri mitologici e tre diversi gradi di difficoltà: trovate la recensione in esclusiva di *Titan Quest* a pagina 100.

Casa: THQ
Requisiti: Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\Titan Quest Demo\Uninstall Titan Quest Demo** e proseguite confermando semplicemente la rimozione completa dell'applicazione

Nel demo avrete un assaggio della missione denominata "Via per Helos".

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Ancora puzzle game che omaggiano, in maniera più o meno evidente, alcune vecchie glorie del passato. Si va de *IncaQuest*, un titolo a base di bolle colorate da sparare, a *Ricochet Lost World Recharged* clone del famoso *Arkonoid*. Con *3D Magic Mohjongg* riscopriremo un entico gioco orientale, mentre *CokeMonio* ci insegnerà a preparare torte per poi dilettarci con un platform vecchio stile grezie a *Kenny Adventure*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese troverete anche Cpu-Z, una comoda utility per conoscere elle perfezione la configurazione hardware del vostro PC.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, del momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programme Trucchi GMC, vera enciclopedia di gebole. Nella sezione Mod è presente la soluzione completa (in due parti) di *Oblivion*.

Tanti editor di mappe per i vostri giochi preferiti: *Star Wars: L'Impero in Guerra*, *F.E.A.R* e *Roilrod Tycoon 3*. Troverete, inoltre, la soluzione completa di *Oblivion* e una parte dei file relativi alla traduzione in italiano del gioco reelizzata da Forge of Tales, progetto in continuo aggiornamento che GMC non mancherà di proporre di mese in mese nella sezione MOD del DVD in allegato. La Superpatch di *PES 5*, inoltre, farà la gioia di tutti gli amanti dello sport più bello del mondo.

Particolarmente ricca, questo mese, la sezione dedicata ai video. Scoprite le differenze fra due filmati realizzati con e senza il chip di AGEIA e lustratevi gli occhi con un assaggio di *Half-Life 2 – Episode 2* (e, perché no, con le foto di alcune fanciulle che si aggiravano per gli stand dell'E3). Fra i Gol del Mese figurano anche alcuni divertenti filmati realizzati con la patch ispirata a "Holly e Benji".

RTS

RUSH FOR BERLIN

Ancora campi di battaglia storici per gli appassionati di RTS.

Questo mese, i demo compresi nel DVD allegato offrono una sfilza di RTS in grado di soddisfare un po' tutti i gusti. Se preferite le "azioni di terra" ai voli di *Pacific Storm*, *Rush for Berlin* fa proprio al caso vostro.

COMANDI PRINCIPALI
A – Attacco
CTRL+numero – Seleziona unità
Numero – Richiama unità
TAB – Mostra obiettivi della missione
Tasto sinistro del mouse – Seleziona
Tasto destro del mouse – Attacco/Azione
Rotella del mouse – Zoom

Il gioco è ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale, nel cruciale momento della caduta del Terzo Reich, e offre la possibilità di schierarsi sia dalla parte dei tedeschi impegnati a difendere Berlino dagli attacchi del nemico, sia fra le file degli Alleati.
Il demo dà modo di cimentarsi in una partita single player che vede i tedeschi in procinto di conquistare una base nei pressi di Vienna, mentre il gioco completo prevede un totale di 25 missioni suddivise in 4 campagne.

In questa missione occorrerà conquistare il quartier generale russo.

Casa: Eidos
Requisiti: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 170 MB HD, Scheda 3D 8 MB, DirectX 8.1

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Paradox\Rush for Berlin (Demo)\Uninstall Rush for Berlin DEMO** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

RTS/GdR

SPACE RANGERS 2 RISE OF THE DOMINATORS

Estendete la vostra sete di potere all'intera galassia.

COMANDI PRINCIPALI
In base alla modalità di gioco, varia la configurazione dei tasti. Il mouse è sempre utilizzato, affiancato dalla tastiera.
SPACE MODE:
I – Scansione astronavi
W – Pannello armi
ARCADE BATTLE MODE:
TASTI DIREZIONALI – Controllo astronave
CTRL – Arma principale
MAIUSC – Arma secondaria

Difendete la galassia dall'invasione dei Dominatori alleandovi fra le file degli Space Rangers, un'organizzazione militare autonoma che persegue l'obiettivo di salvaguardare la libertà nello spazio cosmico. La galassia comprende 18 settori che abbracciano ciascuno da tre a quattro sistemi stellari formati da numerosi pianeti. Su di essi andranno costruite (e difese dall'attacco dei Dominatori) le varie basi. Sarà importante anche mantenere una certa reputazione ed evitare di attaccare pianeti vicini in cerca di bottino, utile per migliorare l'assetto delle proprie astronavi, ma poco proficuo sul piano diplomatico.

Casa: Cinemaware
Requisiti: PentiumII 450 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Per disinstallare il gioco dal vostro PC provvedete semplicemente a cancellare la cartella in cui avete eseguito l'installazione.

RTS/Azione

DAEMONICA

Un viaggio investigativo attraverso il buio Medioevo inglese.

Vestite i panni dell'investigatore Nicholas Farepoynt e scoprite il mistero che si cela dietro ogni angolo dell'Inghilterra medievale. Parlerete con personaggi viventi e con i morti, mentre darete fondo a tutte le vostre abilità raccogliendo erbe magiche e pozioni per aumentare le vostre abilità.
La visuale di gioco e alcune sue meccaniche ricordano da vicino i GdR (frequenti dialoghi con personaggi non giocanti e combattimenti), ma *Demonica* è principalmente un'avventura dai toni misteriosi e vagamente inquietanti, che potrete giocare sia con il mouse sia con la tastiera. Il demo mette a disposizione il primo di cinque atti che costituiscono il gioco completo.

COMANDI PRINCIPALI
Con il mouse si controlla il personaggio mentre la tastiera servirà ad accedere all'inventario e al menu.

Casa: Meridian4
Requisiti: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Daemonica\Uninstall Demonica** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

RTS/Combattimento aereo

PACIFIC STORM

Diventate i protagonisti del secondo Conflitto Mondiale.

Vivete in prima fila le battaglie sul Pacifico della Seconda Guerra Mondiale decidendo di schierarvi dalla parte degli Stati Uniti o del Giappone grazie a *Pacific Storm*, un gioco in cui convivono elementi strategici e combattimenti a bordo di aeroplani. Ogni base prevede la presenza di una serie di strutture volte a migliore il morale generale delle truppe (una chiesa, per esempio) e ad addestrarle al meglio (poligono di tiro). Una volta entrati in contatto con i nemici, il gioco assumerà i contorni e l'interfaccia del classico RTS. Il demo offre la possibilità di cimentarsi in un paio di missioni e provare alcune mappe in multiplayer.

COMANDI PRINCIPALI
Tutte le operazioni verranno gestite attraverso l'uso del mouse.

Casa: Buka Entertainment
Requisiti: P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Buka\Pacific Storm (Demo)\Uninstall game** e seguite la brevissima procedura guidata.

Gli altri demo

BONE THE GREAT COW RACE

PentiumIII 800MHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, DirectX 8.1
CASA: **TellTale**
GENERE: **Avventura**

Un assaggio della nuova avventura dei cugini Bone (nati dalla fantasia del fumettista Jeff Smith), distribuita da TellTale in formato Digital Delivery (il gioco è cioè acquistabile e scaricabile da Internet dal sito **www.taletellgames.com**). Fone, Smiley e Phoney si lanciano nel mondo delle corse di mucche cercando di non cacciarsi ancora una volta nei guai. Inutile dire che non ci riusciranno.

SHADOWGROUNDS

Pentium4 1,3 GHz, 384 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0
CASA: **Frozenbyte**
GENERE: **Avventura**

Nuovi invasori alieni da scovare e combattere, nonché la possibilità di effettuare operazioni di evacuazione e copertura per questa avventura in terza persona realizzata da Frozenbyte. Un nutrito arsenale di armi, I.A. di buon livello e un motore grafico solido sembrano essere i punti di forza di questo titolo, di cui il demo propone due interi livelli di gioco.

THE STAR AND THE CRESCENT

Pentium III 800MHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, DirectX 8
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Wargame**

Una simulazione di guerra che ricostruisce le tre principali guerre arabo-israeliane dal 1956 al 1973 (oltre a una quarta ipoteticamente ambientata nel 2009), al momento disponibile solo di importazione parallela e recensito per voi a pagina 120 di questo numero. Un ottimo titolo, storicamente accurato ma un po' arduo da padroneggiare per i non appassionati al genere.

WILDLIFE PARK 2

Pentium III 800MHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Deep Silver**
GENERE: **Gestionale**

Demo in inglese che propone alcuni scenari ambientati nella savana per il secondo episodio del gestionale *Wildlife Park*, che vi metterà nei panni del direttore di uno zoo, da gestire costruendo tutte le strutture necessarie, acquistando e nutrendo gli animali e assecondando le richieste della clientela al fine di garantire al parco fama e guadagni.

SHADOWGROUNDS

THE STAR AND THE CRESCENT

BONE THE GREAT COW RACE

Driver

- Catalyst v6.4 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v84.30 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare del file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza di calcolo del vostro processore grafico.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
NEL CD 3 Nella sezione Utility troverete un elenco di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Objects Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Per tenere sotto controllo tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 2.6.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RIVA Tuner v.2.0 RC 15.8
Un programma che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Speciale Driver
Lo speciale realizzato dal nostro Alberto "Pape" Falchi sul mondo del driver per schede video. Un'utile guida per districarsi nel mondo delle configurazioni avanzate.

Trillian v3.1
Un programma che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.09
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Add On

Editor per PES 5

PES 5 SUPERPATCH 2005/2006

Tutti gli aggiornamenti per il vostro gioco di calcio preferito.

La Superpatch 2005/2006 confezionata per voi dagli amici di P3smania aggiornerà al mercato di gennaio 2006 tutti i nomi delle squadre, dei giocatori e degli stadi. Comprende anche alcune squadre mancanti dal Mondiale di quest'anno e dalla Champions League, più certi team "classici" come Inter '70-'71o Juventus '83-'84. La patch prevede anche una nuova veste grafica per tutti i menu, senza trascurare l'aggiornamento di striscioni, cartelloni pubblicitari e cori dei tifosi di cui sono presenti specifiche versioni per ciascuna squadra di Serie A. Il PES Shop è bloccato, ma avrete a disposizione ben 99.999 punti PES da spendere a piacimento.

Mod per HALF-LIFE 2

HL 2 DEATHMATCH PRO V1.6

Oltre a risolvere alcuni bug, questo Mod per *Half-Life 2* offre mini personalizzabili, nuove modalità di gioco e la possibilità di utilizzare le mappe presenti negli altri Mod più noti (come per esempio *CounterStrike: Source, Day of Defeat: Source, Dystopia, HL2 Capture The Flag, Hidden Source, SourceFort, Plan of Attack, Battleground 2, Project 22, HL Assault, Golden Eye*) senza alcuna modifica. Rispetto alla versione "normal" offre una ventina di feature inedite.

Mod per F.E.A.R.

F.E.A.R. COOP V0.2

Un add on per sfruttare in modalità cooperativa le mappe personalizzate create per giocare con i Bot controllati dalla I.A. o in singolo. Una volta effettuato l'accesso alla lista di server disponibili, potrete unirvi a quelli segnalati in bianco (quelli disabilitati sono contrassegnati da una scritta opaca). Le mappe della modalità singolo giocatore appariranno in un'apposita lista, che sarà aggiornabile manualmente inserendo nuovi scenari.

F.E.A.R - TOOLS V1.04

Un editor di mappe per lo sparatutto di Monolith, compreso nel massiccio pacchetto di aggiornamento che mette a vostra disposizione l'SDK completo del gioco con il codice sorgente per i componenti addizionali.

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II MOD VARI

Una raccolta di Mod che comprende le mappe *Two Towers*, *Minos Tirith* e un pacchetto di altri tre scenari per un numero variabile di giocatori (3v3, 2v4, eccetera). Una volta installate, le mappe verranno visualizzate nella lista apposita quando lancerete il gioco.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Le copertine in formato CD e DVD del gioco allegato, corredate da una robusta quantità di nuove mappe e alcune chicche molto utili, come per esempio lo schema riassuntivo degli edifici cittadini (pdf) e il foglio di riferimento rapido (jpg) in italiano.

NBA LIVE 06 - LIVE

Un Mod per personalizzare le specifiche del giocatore (nome, attributi fisici), importare nuovi loghi e modificare i dati della squadra, dell'allenatore e tanto altro.

OBLIVION: MOD VARI E TRADUZIONE

La soluzione completa del gioco (in due parti in PDF) con in più le traduzioni in italiano realizzate dai Forge of Tales per ovviare agli errori linguistici riscontrati nella versione originale di *Oblivion*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER RAILROAD TYCOON 3

Manuale e tech tree in italiano fanno da contorno alla massiccia espansione *Coast to Coast*, che prevede ben otto diverse locomotive e tredici nuove mappe fra cui, appunto una "da costa a costa".

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA MAP EDITOR

Questo editor ufficiale di mappe permette di modificare quelle preesistenti o crearne di nuove, con a disposizione tutti i veicoli e personaggi di "Guerre Stellari".

RAILROAD TYCOON 3

NBA LIVE 06 - LIVE

Patch

ACT OF WAR: HIGH TREASON V1
Oltre a offrire la correzione di alcuni bug (fra cui quelli che causano rallentamenti alla fisica del gioco), questa patch permette di modificare i modelli e le texture.

BLITZKRIEG 2 V 1.5
L'aggiornamento alla versione 1.5 perfeziona il bilanciamento del gioco in multiplayer, risolvendo anche alcuni problemi di disconnessione e occasionali crash.

F.E.A.R. V1.04
Nuova patch di aggiornamento per *F.E.A.R.*, per passare dalla versione 1.03 alla successiva, aggiungendo il supporto per il codice sorgente del tool di modifica del gioco.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS V 1.1
Un valido aiuto per chi possiede un PC dotato di scarsa memoria: questa patch evita l'insorgere di problemi relativi all'eccessivo consumo di risorse.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER V1.06
Nuovo aggiornamento per *Ghost Recon*, per dire addio ad alcuni bug che affliggevano l'uso dell'inventario, le stringhe di testo, la I.A. dei Ghost, suoni e animazioni. Risolto anche un problema relativo alla prestazioni nella modalità Dominazione.

LA BATT. PER LA TERRA DI MEZZO II V1.03
Cinque nuove mappe skirmish (Evendim, Fords of Isen II, Tournament Hills, Weather Hills e Udun) per la edizione italiana del gioco ispirato a "Il Signore degli Anelli". Risolve anche alcuni bug e migliora la I.A. e il bilanciamento.

NEVERWINTER NIGHTS V1.67
Tre file di aggiornamenti per la versione italiana del gioco e per le sue espansioni *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*. Nuovi oggetti, creature e opzioni e la risoluzione di alcuni trascurabili bug.

KEEPSAKE – IL MISTERO DI DRAGON VALE V1.6
Una comoda patch valida per tutte le versioni del gioco (senza distinzione di linguaggio) che oltre a correggere alcuni bug eviterà che vengano rimossi per errore i salvataggi durante la fase di disinstallazione.

RAILROAD TYCOON 3 V1.05
Una nuova patch per aggiornare il gioco e dire addio ad alcuni occasionali bug.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN V1.41B
id Software omaggia i suoi utenti con un aggiornamento che risolve i problemi relativi al buffer overrun e altri problemi minori.

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA V1.4
Questo file aggiunge il supporto al download automatico delle mappe create con l'apposito editor, inoltre, migliora il bilanciamento del gioco apportando delle modifiche sul piano tattico.

WORLD OF WARCRAFT V1.10.0
Il pacchetto di aggiornamenti proposto include un nuovo sistema meteorologico, migliora il bilanciamento e aumenta il livello di configurabilità delle armi.

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II V1.03

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS V 1.1

NEVERWINTER NIGHTS V1.67

Shareware

3D MAGIC MAHJONGG
Versione digitale rivisitata del popolare puzzle orientale. Dopo aver disposto le tessere sul tavolo in più strati, occorre liberarlo rimuovendo i tasselli a coppie di due in base al simbolo rappresentato. Le tessere entrano in gioco, di volta in volta, solo quando non sono "coperte" da altre e sono quindi posizionate sui livelli superiori.

CAKEMANIA
Un gioco dedicato alle ragazze con la passione per i dolci. Aiutate la bella fornaia Jill a riconquistare la pasticceria dei nonni realizzando torte di varie forme e colori in base alle ordinazioni dei clienti, decorandole con i loro gusti preferiti. Il gioco completo prevede 48 livelli e quattro diverse pasticcerie dotate di una cucina da personalizzare.

INCAQUEST
Spopolano i puzzle game dedicati alle antiche civiltà! Questa volta avremo a che fare con una versione decisamente creativa del buon vecchio *Puzzle Bobble*, che prevede le solite sfere da sparare verso il muro di bolle colorate che scendono dall'alto. La novità del gioco consiste nella presenza di numerose sfere bonus dai molteplici effetti.

KENNY ADVENTURE
Un piattaforme ambientato nelle profondità marina da giocare anche con il mouse. Kenny va alla ricerca di una antica reliquia di famiglia rubata dai pirati parecchi anni prima, attraverso 60 diversi livelli ambientati in tre scenari ricchi di creature marine e pericoli. Il gioco sfoggia una grafica colorata e divertente e una grande giocabilità. Da provare!

RICOCHET LOST WORLD RECHARGED
Ispirato al ben più noto *Arkanoid*, di cui rappresenta una versione addirittura più "futuristica" nella grafica, *Ricochet Lost World* è un gioco appassionante, capace di tenervi incollati allo schermo per ore. Distruggete il muro di mattoni colpendoli con la pallina facendola rimbalzare ed evitando di farla precipitare nel nulla.

Video

- *Assassin's Creed*
- *Bellezze E3 2006*
- *Elveon*
- *Filmati AGEIA*
- *Gol del Mese – PES 5*

- *Half-Life 2 – Episode 2*
- *Haze*
- *Hellgate: London*
- *Medieval 2: Total War*
- *The Witcher*

Uno strategico a turni fantasy tra i più acclamati degli ultimi anni, per chi preferisce le armate di Elfi e scheletri a quelle di tank e baionette!

guida al
GIOCO COMPLETO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Come giocare

Per installare sul PC *Heroes of Might and Magic IV* è sufficiente seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**. Il gioco che trovate allegato questo mese a GMC è già aggiornato alla versione italiana più recente, la 2.2, ed è completamente nella nostra lingua. Esiste online una patch 3.0, che però è compatibile **SOLO** con le versioni americana e inglese. Per giocare non sarà necessario avere uno dei dischi nel lettore. Sul CD 3 dei demo e sul DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materale aggiuntivo per Heroes 4\Mappe varie** troverete alcuni scenari addizionali per *HoM&M IV* e altri Mod (unicamente in lingua inglese) realizzati dai fan. Abbiamo inserito, inoltre, due file contenenti le traduzioni del **H4TownTrees.pdf (Scheda di riferimento degli edifici cittadini.pdf)** e del **H4QRef.pdf (Foglio di riferimento rapido.jpg)**. Li troverete in **Dati\Mod\Materale aggiuntivo per Heroes 4\Utility.**

Requisiti di sistema

Heroes of Might and Magic IV richiede un Pentium II 400, o superiore, 128 MB RAM, una scheda 3D con 16 MB compatibile DirectX 8.0, una scheda audio compatibile DirectX 8.0, un lettore CD-ROM 4x e 750 MB liberi su disco fisso. I requisiti consigliati vedono un processore PIII 800, 256 MB RAM e una scheda 3D con 32 MB RAM compatibile DirectX 9.0, oltre a una connessione ad almeno 56K per il multiplayer. I sistemi operativi supportati sono: Windows 95 (richiede DirectX 8.0a), 98, ME, 2000 Pro (richiede l'accesso come amministratore locale) e XP.

SEGUITO di *Heroes of Might and Magic III* (allegato alla versione Budget di GMC di luglio 2005), *Heroes of Might and Magic IV* è uno degli strategici fantasy a turni più popolari mai realizzati.

Un tutorial, sei campagne e un gran numero di scenari singoli conducono i giocatori in un mondo di magia e misteri, abitato da creature fantastiche e da popoli impegnati in guerre senza quartiere. Gestendo l'economia e lo sviluppo dei centri cittadini, e mandando armate guidate da eroi all'esplorazione della mappa e all'assalto dei nemici, il vostro compito sarà quello di pianificare al meglio la strategia del regno che governerete, coordinandovi con eventuali alleati e affrontando i numerosi imprevisti che si pareranno sul cammino verso la vittoria.

Se avete già provato un titolo della serie *Heroes of Might and Magic* scoprirete che, in questa quarta puntata, gli sviluppatori hanno fatto ogni sforzo per soddisfare tutte le richieste più pressanti dei fan della serie. Gli eroi hanno una ruolo più attivo nelle battaglie e possono partecipare personalmente alla pugna; il sistema di sviluppo di questi personaggi è stato completamente riscritto e potranno crescere in tre aree: combattimento, magia e nobiltà (bonus nel reclutamento delle unità e nella loro lealtà); ogni gruppo prevede una lunga lista di abilità che, da sole o combinate, permetteranno all'eroe di fare la differenza sul campo. Le battaglie si svolgono in una grande varietà di terreni e includono anche assedi e scontri sui corsi d'acqua.

Sebbene l'enfasi del gioco sia posta sugli scontri militari, ogni scenario e campagna saranno accompagnati da un tema narrativo e da una trama ben caratterizzata, che ricordano quelle di un GdR. Il giocatore passerà da nebbiosi paesaggi ispirati alle mitologie settentrionali (e popolati da cavalieri, scheletri e torri incantate) a "luminose" avventure di pirati e corsari, su mari lontani e spiagge costeggiate da giungle soffocanti. La lista delle creature, delle ambientazioni e dei personaggi presentati in *HoMM IV* è enorme, e se i contenuti dei 2 CD non saranno sufficienti a soddisfarvi potrete creare le vostre mappe o scaricare dalla Rete quelle realizzate da altri fan grazie all'editor incluso. Nel CD 3 dei demo e nel DVD troverete, comunque, un'ampia selezione dei meglio riusciti finora.

Così, sia che siate appassionati di lunga data della serie, sia che per voi questo gioco rappresenti la prima esperienza con *Heroes of Might and Magic*, non ci resta che augurarvi buon divertimento – e in bocca al drago!

Ogni unità è caratterizzata da un insieme di statistiche molto dettagliate.

I combattimenti avvengono in una vasta varietà di terreni.

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *Heroes of Might and Magic IV* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD 1 nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a lanciare la schermata da cui far partire la procedura. Cliccate su **Installa**. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **Setup.exe**. Alla prima schermata decidete se installare nuovamente DirectX o meno (il box vi darà un suggerimento sulla scelta migliore); cliccate su **Avanti** e su **Sì** per accettare il contratto di licenza. Apparirà una schermata di valutazione del vostro PC, che indicherà se il computer è in grado di far girare correttamente il gioco.

ATTENZIONE: Se il vostro PC ha oltre 1GB di RAM, è possibile che non venga letta correttamente da questa utility, e che sia quindi segnalato un errore come quello che vedete nell'immagine qui sotto. Non preoccupatevi: il gioco girerà comunque correttamente.

Cliccate su **Avanti**; se intendete indicare una directory di installazione diversa da quella predefinita (**C:\Programmi\3DO\Heroes of Might and Magic IV**) scegliete **Sfoglia**: nella finestra che apparirà, digitate la cartella che preferite e confermate con **OK**. Procedete con **Installa**: il programma comincerà a copiare i file del gioco su disco fisso. Quando sullo schermo apparirà la richiesta di inserire il secondo CD, mettete nel lettore il CD 2. L'installazione dovrebbe continuare automaticamente, ma se ciò non avvenisse cliccate su **OK**. Completata l'installazione, apparirà una finestra da cui decidere se creare un collegamento sul desktop e se visualizzare il file Leggimi. Scelte le opzioni desiderate, cliccate su **Avanti** per passare alla schermata di installazione di GameSpy Arcade, una utility per il gioco in multiplayer che troverete descritta sul manuale in .PDF. Cliccate un'ultima volta su **Next**: *Heroes of Might & Magic IV* sarà stato installato sul PC. Per disinstallare il gioco, andate nel Pannello di controllo, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete *Heroes of Might & Magic IV*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

Tutorial

Dalla schermata principale di *Heroes of Might and Magic IV* potete scegliere **Nuova Partita > Tutorial**. Verrà caricato uno scenario apposito che, attraverso box di testo, spiegherà gradualmente i concetti principali del gioco e la funzione delle varie schermate. Potete inoltre giocare leggendo contemporaneamente i contenuti del manuale dedicati al tutorial, alle pagine 13-19 del PDF **H4ManualI.pdf** contenuto nel CD 2.

Manuale e copertine

Troverete il manuale di *Heroes of Might and Magic IV* in italiano e in formato .PDF sul CD 2 del gioco. Si intitola **H4ManualI.pdf** e potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente all'interno del CD 3 demo e del DVD. Sempre nel CD 2 del gioco sono presenti i documenti PDF **H4TownTrees.pdf** (Scheda di riferimento degli edifici cittadini) e **H4QRef.pdf** (Foglio di riferimento rapido), però in inglese. Ne troverete le traduzioni in due file, uno .pdf e uno .jpg, all'interno del CD 3 dei demo e del DVD (cartella **Dati\Mod\Materale aggiuntivo per Heroes 4\Utility**). Nella directory **Dati\Mod\Materale aggiuntivo per Heroes 4\Copertine in formato CD e DVD** del CD 3 e del DVD, invece, sono contenute le copertine di *Heroes IV* in formato PDF.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Heroes of Might and Magic IV* non fossero leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI! Ricordate che, cliccando il pulsante destro del mouse su un qualsiasi elemento di *HoM&M IV*, riceverete maggiori informazioni!

Ogni "figura" rappresenta un gruppo di creature.

Schermata dell'avventura

Questa è la schermata su cui trascorrerete la maggior parte del tempo. Mostra il mondo di *Heroes of Might and Magic IV* con la posizione di risorse, alleati, avversari, città, fortezze e altri luoghi degni di nota. Intorno troverete le icone necessarie per gestire le funzioni principali del gioco.

1 – Mappa dell'avventura
La maggior parte della schermata dell'avventura è dedicata alla mappa. All'inizio della partita, quasi tutta la mappa risulterà oscurata o inesplorata. Man mano che gli eserciti la esploreranno, verranno rimosse delle parti di questa "nebbia di guerra". Per scorrere la mappa dell'avventura muovete il puntatore sul bordo dello schermo.

2 – L'eroe e il suo esercito
Uno degli eroi al comando del giocatore; l'icona rappresenta anche l'esercito che lo accompagna. Cliccando una volta sulla mappa apparirà il percorso che l'eroe farà per raggiungere quella locazione; cliccando due volte si confermerà lo spostamento. Se il puntatore del mouse assume una forma insolita significa che muoversi in quella zona avrà effetti particolari (vd. paragrafo **Puntatori dell'Avventura**).

3 – Indicatore del terreno e delle risorse
Spostando il puntatore del mouse sulla mappa principale si farà apparire una descrizione del terreno e delle eventuali risorse che si trovano in un particolare riquadro.

4 – Mappa del mondo
La panoramica strategica del mondo per quel particolare scenario. Quando cliccherete sulla mappa del mondo, la mappa dell'avventura verrà centrata immediatamente su quella locazione.

5 – Risorse
Il riassunto delle diverse risorse a disposizione del giocatore.

6 – Elenco degli eroi
Tutti gli eroi attualmente reclutati dallo schieramento del giocatore. Cliccando sulla loro icona si centrerà la mappa sulla posizione del personaggio e si faranno apparire maggiori informazioni sul suo conto.

7 – Esercito dell'eroe selezionato
Le unità militari che accompagnano l'eroe attualmente selezionato.

8 – Passa al turno successivo
Quando si completa un turno, occorre cliccare questa icona per passare la mano al giocatore successivo.

9 – Controlli
Le icone per accedere ai principali controlli di *Heroes of Might and Magic IV* (vd. paragrafo apposito nella pagina successiva).

IMPORTANTE: L'interfaccia mostrata è quella che appare se la risoluzione del gioco è stata impostata a 1024x768 nel pannello delle opzioni. Se selezionate una risoluzione di 800x600, sullo schermo apparirà un numero inferiore di icone, mentre a 1280x1024 verranno date più informazioni. Qui sopra vedete come appare l'interfaccia utente alle due risoluzioni descritte.

Comandi da tastiera Schermata dell'avventura

Alt+N – Nuovo scenario
Alt+C – Nuova campagna
Alt+L – Carica partita
Alt+S – Salva partita
Alt+O – Opzioni
Alt+M – Menu principale
Alt+R – Riavvia partita
Esc – Esci
I – Informazioni sullo scenario
M – Mercato
G – Gilda dei ladri
P – Mappa del puzzle
K – Panoramica del regno
Home – Centra il punto di vista sull'unità correntemente selezionata
H – Seleziona eroe successivo
Z – Mette in attesa l'eroe corrente
W – Attiva l'eroe corrente
T – Seleziona città successiva
Invio – Muove esercito
C – Lancia incantesimo
D – Scava
Q – Diario della missione
V – Vedi mondo
U – Alterna fra sotterranei e superficie
E – Fine turno
Tasti freccia – Muove l'esercito selezionato
Ctrl+Tasti freccia – Scorre la mappa dell'avventura
PagSu/PagGiù – Scorre verso l'alto l'elenco degli eserciti e delle città

Controlli

1 - Menu di sistema
Da qui potrete caricare, salvare e ricominciare scenari; dal pannello **Impostazioni di gioco** configurerete una varietà di opzioni: velocità dell'animazione dell'eroe, quella dei nemici e dello scorrimento della mappa, la risoluzione della schermata di gioco (800x600, 1024x768 o 1280x1024) e se lanciare il programma in finestra o a schermo intero. Selezionando **Combattimento Rapido**, il computer gestirà gli scontri in automatico, senza la schermata apposita.

2 - Menu di gioco
(vd. paragrafo a destra).

3 - Visualizza sotterranei
Alcuni scenari vedranno le forze alleate e nemiche recarsi nel sottosuolo ed esplorarne i vasti complessi di gallerie e caverne. Con questo pulsante alternerete la visione della mappa della superficie con quella del mondo sotterraneo.

4 - Evoca incantesimo
Se volete lanciare magie come Evoca nave o Pantano, questo pulsante consente di accedere al libro degli incantesimi.

5 - Muovi esercito
Questo pulsante ordina a un esercito di muoversi, a patto che il percorso sia già stato specificato sulla mappa (singolo clic sulla destinazione). Non è disponibile con la risoluzione 800x600.

6 - Mercato
Visualizza la schermata del mercato. Non è disponibile con la risoluzione 800x600.

7 - Panoramica del regno
Apre la schermata che mostra numerosi dettagli sul regno, gli eserciti e le città. Non è disponibile con la risoluzione 800x600.

All'inizio del gioco la mappa è completamente oscurata, e deve essere esplorata con le unità militari.

Menu di gioco

Da questo menu a tendina il giocatore può accedere a numerose informazioni riguardanti lo scenario in corso, ed eseguire alcune azioni particolari.

Informazioni sullo scenario - La schermata mette a disposizione una serie di utili notizie: una breve descrizione, le condizioni di vittoria e di sconfitta, nonché il livello di difficoltà della mappa e della partita.

Panoramica del regno - Fornisce informazioni su città, eroi ed eserciti specifici; indica anche quanto oro e risorse ottiene quotidianamente il regno, insieme alle risorse totali di cui si dispone.

Diario della missione - Se si è visitata una capanna della ricerca o un cancello del caos, questa opzione mostrerà l'elenco degli obiettivi da raggiungere per completare ciascuna missione.

Mercato - Consente di scambiare le risorse. Se una risorsa è in sovrabbondanza e un'altra scarseggia, recandosi al mercato si potrà cercare di vendere i materiali in eccedenza.

Gilda dei ladri - Spionaggio e informazioni sulla forza relativa dei nemici. Essa indica, per ogni giocatore, il numero di città possedute, la forza dei loro eserciti e gli introiti del loro regno.

Commercio - Consente di inviare risorse a un giocatore alleato.

Visualizza mondo - Attiva una visuale più ampia della mappa dell'avventura.

Visualizza enigma - Mostra la posizione di un tesoro sepolto; si attiva solo dopo aver visitato tutti gli oracoli su una determinata mappa.

Scava - Quando si assemblano tutti i pezzi dell'enigma di un oracolo, usando **Visualizza enigma** verrà mostrata l'esatta posizione di un tesoro nascosto. Con il pulsante **Scava** si ordina a un proprio esercito di scavare una buca sotto la zona in cui si trova il tesoro, e se è quella corretta ci si impossesserà del bottino.

Visualizza carovane - L'elenco delle carovane correntemente in viaggio da una città all'altra.

Ripeti turno - Questa opzione consente di vedere un replay dell'ultimo turno dell'avversario.

Puntatori dell'avventura

1 - Mappa di scorrimento
Se spostate l'indicatore del mouse sul bordo della mappa, compare questo puntatore e la mappa dell'avventura scorre in quella direzione.

2 - Val a
Questo puntatore dà l'abilità di selezionare la destinazione successiva di ciascun esercito. Se compare un numero, esso indica quanti turni ci vorranno affinché l'esercito corrente raggiunga la destinazione selezionata.

3 - Interazione
Compare quando il puntatore si trova sopra un oggetto che è possibile esaminare, comprese le città e tutti gli oggetti dell'avventura.

4 - Luogo non consentito
La locazione selezionata è bloccata da un ostacolo.

5 - Attesa
Questo puntatore appare quando non è più il turno del giocatore; indica che è necessario attendere fino a quando gli altri giocatori avranno finito i loro.

6 - Attacco
Se il percorso è bloccato da un esercito nemico compare questo puntatore.

7 - Scambio fra eserciti
Compare quando si posiziona il puntatore sopra un altro esercito alleato; consente di scambiare truppe e manufatti.

8 - Divisione
Questo puntatore compare quando si cerca di dividere un tipo di truppa in due parti.

9 - Movimento della nave
Equivale al normale puntatore di movimento, ma viene utilizzato per spostare le navi da un luogo all'altro.

10 - Visita con la nave
Compare quando il puntatore si trova su un oggetto in mare che può essere esaminato con una nave.

11 - Sbarco
Questo puntatore appare quando si ordina a un esercito di sbarcare da una nave. Dopo aver effettuato tale operazione, l'esercito perderà la capacità di movimento per il resto del turno.

Comandi da tastiera Schermata della città

B – Acquista struttura
H – Arruola eroe
C – Arruola creatura
M – Gilda magica
S – Divide creature
L – Proprietà
Tasti freccia sinistra/destra – Seleziona eroe/creatura nell'esercito
PagSu/PagGiù – Città precedente/successiva
Tasto freccia su – Fonde esercito di passaggio
Tasto freccia giù – Fonde esercito nella guarnigione
Barra spaziatrice – Inverte eserciti
Invio – OK

Arruolare unità

La schermata del forte (cui si accede cliccando sull'omonimo edificio) consente di comprare

le truppe eventualmente disponibili nella città. Si può acquistare ogni creatura separatamente cliccando sopra di essa, oppure effettuare un acquisto all'ingrosso di tutte quelle disponibili con il pulsante **Compra tutto** posto nell'angolo inferiore destro.

Costruire nuove strutture cittadine

Nella parte superiore della schermata cittadina si trova il municipio, il luogo in cui si costruiscono tutte le strutture. È consentito edificare quelle contrassegnate da uno sfondo verde, mentre il colore rosso indica l'impossibilità di costruire una data struttura in quel momento – talvolta perché non si dispone di risorse a sufficienza, in altri casi perché non sono soddisfatti i requisiti relativi. Gli sfondi grigi identificano strutture che non potranno mai essere costruite in quella città, mentre il colore oro indica che quella struttura è già stata eretta. È consentito edificare solo una struttura al giorno.

Tipi di città

Le città sono i centri economici delle varie fazioni, nonché i luoghi in cui si possono arruolare truppe e altri eroi. Cliccate con il pulsante destro su una città, quindi sul pulsante **Finestra città** per accedere alla relativa schermata.
Esistono sei tipi di città in *Heroes IV*, ciascuna con le sue truppe, magie e strutture esclusive. Sono:

Porto – La dimora delle truppe allineate alla Vita e delle gilde magiche devote alla magia della Vita.
Necropoli – La dimora delle truppe allineate alla Morte e delle gilde magiche devote alla magia della Morte.
Accademia – La dimora delle truppe allineate all'Ordine e delle gilde magiche devote alla magia dell'Ordine.
Asylum – La dimora delle truppe allineate al Caos e delle gilde magiche devote alla magia del Caos.
Riserva – La dimora delle truppe allineate alla Natura e delle gilde magiche devote alla magia della Natura.
Roccaforte – La dimora delle truppe con allineamento Neutrale che aborrono la magia in tutte le sue forme.

Schermata della città

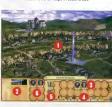
Tutti e sei i tipi di città condividono un'impostazione simile, anche se hanno strutture diverse. Portate il puntatore su un edificio e verrà indicato di cosa si tratta. Cliccate due volte per aprire una struttura particolare, oppure, se volete semplicemente sapere cos'è, cliccateci sopra con il pulsante destro del mouse.

1 – Panorama della città
Mostra l'insediamento e le strutture costruite fino a quel momento.

2 – Elenco delle città
Consente di esaminare tutte le città controllate cliccando sull'immagine relativa. La mini-mappa a destra indica dove si trova la città nella mappa dell'avventura.

3 – Eserciti di passaggio/in guarnigione
Le due file rappresentano un esercito di passaggio e uno in guarnigione. La fila superiore è relativa al primo, che non compare nella mappa dell'avventura poiché si trova all'interno della città. La fila inferiore è quella dell'esercito di passaggio, che compare sulla mappa dell'avventura. Si possono trascinare le truppe fra i due, oppure muoverle tutte da una fila all'altra, cliccando su uno dei due pulsanti di movimento a sinistra.

4 – Barra delle risorse
Sotto gli spazi dell'esercito di passaggio si trova la barra delle risorse, che indica di quante risorse dispone il regno.

5 – Pulsante dei menu delle città
Questo pulsante fornisce un altro modo per esaminare le varie strutture.

6 – Pulsanti di arruolamento delle creature (solo a 1024x768 o superiore)
Potrete arruolare queste creature cliccando sui loro ritratti.

IMPORTANTE: L'interfaccia mostrata è quella che appare se la risoluzione del gioco è stata impostata a 1024x768 nel pannello delle opzioni. Se selezionate una risoluzione di 800x600, sullo schermo apparirà un numero inferiore di icone, mentre a 1280x1024 verranno date più informazioni. Qui sotto vedete come appare l'interfaccia utente alle due risoluzioni descritte.
Con una risoluzione di 1280x1024, in basso a destra della schermata della città troverete le statistiche relative all'unità selezionata o nella guarnigione o negli spazi dell'esercito di passaggio.

Il combattimento

Ogni volta che due eserciti nemici si incontreranno, si accenderà un combattimento. Le battaglie possono essere risolte automaticamente dal computer oppure, l'opzione più impegnativa, il giocatore comanderà personalmente le proprie armate sul campo **dalla schermata del combattimento**.

Schermata del combattimento

In questa schermata le unità si muovono a turno, seguendo un ordine prefissato dal computer e basato sulle loro abilità e altri fattori. Unità ed eroi, quando attivi, possono spostarsi sul campo di battaglia, attaccare il nemico, gettare incantesimi o usare armi da lancio. Le opzioni di combattimento sono moltissime. Per questa ragione vi invitiamo a condurre qualche battaglia di prova nello scenario di tutorial, facendo al tempo stesso riferimento alla sezione **Combattimento** a pag. 54 del manuale in PDF **H4Manual1.pdf** contenuto nel CD 2.

1 – Campo di battaglia
Il terreno rifletterà la regione geografica in cui si starà svolgendo lo scontro.

2 – Area di movimento
Indica il raggio di spostamento dell'unità attualmente selezionata.

3 – Forza numerica
Il numero nella bandierina sopra ogni unità indica di quante creature è composta; per esempio, un 130 sopra un gruppo di scheletri indicherà una compagnia di 130 guerrieri di ossa.

4 – Previsione di attacco
Spostando il puntatore su un nemico si otterrà una valutazione approssimativa di quanti danni gli verranno inflitti in un combattimento corpo-a-corpo contro l'unità attualmente selezionata.

5 – Pulsanti dell'interfaccia
Queste icone permettono di eseguire una varietà di azioni speciali durante il combattimento, dal lancio di incantesimi alla resa. Passando il puntatore su di esse si otterrà una descrizione, mentre cliccando con il tasto destro si avranno maggiori informazioni.

6 – Statistiche dell'eroe
Le statistiche più importanti dell'eroe al comando dell'esercito.

Comandi da tastiera Schermata del combattimento

C – Lancia incantesimo
D – Difesa
W – Attesa
F5 – Preferisce la mischia
F6 – Preferisce il movimento
F7 – Preferisce lanciare incantesimi
F8 – Preferisce l'attacco a distanza
A – Combattimento automatico sì/no
O – Opzioni di combattimento
R – Ritirata
S – Resa

Comandi da tastiera Schermata dell'esercito

C – Lancia incantesimo
D – Licenzia creatura
S – Divide creature
L – Formazione aperta
T – Formazione chiusa
Q – Formazione a quadrato
Tasti freccia sinistra/destra – Seleziona eroe/creatura nell'esercito
PagSu/PagGiù – Seleziona esercito
Maiusc+PagSu/PagGiù – Scorre elementi nello zaino
Tasto freccia su – Fonde esercito in transito
Tasto freccia giù – Fonde esercito nella guarnigione
Barra spaziatrice – Scambia eserciti in guarnigione e in transito
Invio – Accetta

Ogni tipo di città ha un aspetto diverso.

Dai mercanti possiamo acquistare l'equipaggiamento per gli eroi.

Comandi da tastiera Libro degli incantesimi

Tasti freccia sinistra/destra – Gira le pagine
PagSu/PagGiù – Scorre le etichette degli incantesimi
D – Danni
S – Evocazione
U – Maledizioni
B – Benedizioni
L – Tutti gli incantesimi
A – Avventura
C – Combattimento
I – indice
T – Manufatti

Il libro di incantesimi

Questo volume mostra tutte le magie conosciute dagli eroi schierati in campo. Possono essere esaminate cliccando con il tasto destro su ognuna di esse, e lanciate cliccando con il sinistro sulla loro icona. Nel libro sono organizzate per tipologia.

I Mod

La comunità dei fan di *HoM&M IV* ha realizzato numerosi Mod per il gioco. Per la maggior parte si tratta di mappe e scenari addizionali, che possono essere installati semplicemente copiando i file nella cartella **\maps** contenuta nella directory in cui è installato il programma. Sono state create anche alcune utility per migliorare l'esperienza di gioco. L'unico inconveniente è che la quasi totalità del materiale disponibile è in lingua inglese, anche se può essere utilizzato senza problemi con il gioco in italiano. Troverete una selezione dei Mod migliori sul CD 3 dei demo e sul DVD di GMC (cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Heroes 4\Mappe varie**), ma la comunità è costantemente al lavoro su nuovo materiale. Vi consigliamo di tenere d'occhio il sito Celestial Heavens (**www.celestialheavens.com**) dedicato all'intera serie e, in particolare, la sezione **Equilibris (http://equilibris.celestialheavens.com/eng/news1.html)**, che ospita il Mod omonimo – mirato a modificare e migliorare ogni aspetto del gioco.

L'editor

Insieme a *HoM&M IV* viene installato un editor che consente di creare nuovi scenari. Per lanciarlo, andate nella cartella di installazione e cliccate su **campaign_editor.exe**, oppure selezionate **Editor di campagna di Heroes IV** dal gruppo **Start> Programmi>3DO>Heroes of Might and Magic IV**. Il supporto da parte degli sviluppatori è stato, però, molto ridotto: mancano istruzioni dettagliate (non se ne parla neppure nel manuale) e parte dell'interfaccia è rimasta in inglese. In ogni caso, si tratta di un programma completo in ogni sua parte.

Gli eroi

Ogni vostro esercito nel gioco, non importa da quante creature è composto, è comandato da un eroe. Sono maghi, cavalieri, pirati, sacerdoti e altri personaggi eccezionali e, spesso, intorno a loro ruota la trama di scenari e campagne. Quando viene selezionato un eroe nella schermata dell'esercito, potete studiare tutte le informazioni relative.

1 – Biografia
Cliccate sul ritratto dell'eroe per saperne di più sulla sua storia.

2 – Esperienza
Maggiore è l'esperienza, più elevata è la potenza del personaggio.

3 – Abilità
Ogni eroe può acquisire fino a cinque abilità primarie, e fino a tre abilità secondarie per ognuna di quelle primarie imparate. Ciascuna ha cinque livelli di avanzamento: di base, avanzato, esperto, vincente e insuperabile.

4 – Inventario
La sagoma dell'eroe fornisce una panoramica del suo inventario. Tutto ciò che non è inserito nell'equipaggiamento dell'eroe viene messo nello zaino a destra.

5 – Libro degli incantesimi
Questo pulsante, posto nella parte inferiore destra dello schermo, apre il libro degli incantesimi dell'eroe.

6 – Ordinare le pozioni
Questo pulsante posiziona tutte le pozioni in fondo allo zaino.

Luoghi strani e meravigliosi

Il mondo di *HoMM IV* è pieno di luoghi fantastici, oscuri misteri e meraviglie inattese. Buona parte del fascino del gioco sta nell'imbattersi in queste cose (spesso legate alla trama dello scenario in corso) e nello scoprire l'influenza positiva o negativa che avranno sulla partita. Di seguito elenchiamo, in linea molto generale, *alcune* di queste zone particolari.

Abitazioni delle creature – Qui è possibile arruolare diversi tipi di creature. Le abitazioni di livello superiore sono sorvegliate.
Risorse/miniere – I cumuli di materiali liberi e i vari tipi di miniere consentono di ottenere risorse e di aggiungerle alle riserve del regno.
Tesori/manufatti – Forzieri d'oro e manufatti magici con creature poste a guardia.
Potenziatori – Aumentano l'abilità dell'eroe in modo temporaneo o permanente.
Potenziatori della fortuna e del morale – Aumentano temporaneamente la fortuna o il morale dell'intero esercito, comprese le creature.
Modificatori di movimento – Aumentano temporaneamente la capacità di movimento nella mappa dell'avventura.
Rigeneratori di punti incantesimo – Rigenerano automaticamente una parte o la totalità dei punti incantesimo di un eroe.
Santuari magici – Insegnano un incantesimo a un eroe.
Altari – Insegnano a un eroe una determinata abilità.
Capanne della ricerca/Guardie – Forniscono missioni in cui al giocatore verrà chiesto di soddisfare una condizione per ottenere un determinato premio.
Santuari – Mentre un esercito rimane in un santuario o in un santuario marino, non può essere colpito dai nemici nelle vicinanze. Inoltre, in questo luogo è possibile far risorgere gli eroi morti.
Oracoli – Rivelano una parte della mappa dell'enigma che porta il giocatore a un tesoro sepolto (o al Graal). L'unico modo per trovare questo tesoro consiste nel visitare un certo numero di oracoli dello stesso tipo, dopodiché verrà rivelata l'intera mappa dell'enigma.
Portali – Trasportano istantaneamente a un portale dello stesso colore. La versione a senso unico invia a un'uscita da cui non si può tornare indietro.
Traghetti – Questi oggetti sono simili a un portale, ma trasportano a un altro traghetto nel medesimo corso d'acqua.
Vortici – Questo oggetto trasporta un esercito in un altro vortice; durante il trasferimento alcune vite vanno perdute.

Stiamo scrivendo queste righe a poche ore dal termine dell'E3 e la sensazione "a caldo" – che poi è la migliore, secondo la nostra opinione – è che quest'anno i giocatori per PC non potranno certo lamentarsi. Paolo Paglianti vi racconta come è andata.

Electronic Entertainment Expo

LA FINESTRA SUL FUTURO

La manifestazione di Los Angeles chiude i battenti e si spalancano le porte per un anno (e più) di videogiochi!

SONO stati tre gli elementi fondamentali dell'edizione 2006 della fiera più importante nel settore dei videogiochi.

In primo luogo, la presentazione di PlayStation 3, che si affianca a Xbox 360 (ormai nei negozi dallo scorso Natale) e che segna inequivocabilmente la transizione alla "nuova generazione" di hardware, la cosiddetta "Next Gen".

Se da un punto di vista di "potenziale" le due console non sono molto lontane dai PC più potenti, ciò che conta per noi giocatori su computer è che tutti i nuovi titoli creati per PS3 e/o per Xbox 360 sfrutteranno un hardware di prim'ordine (ricordiamo che l'Xbox "normale" era un Pentium III, e la PS2 era ancora meno potente). Per questo motivo, tutti i giochi che verranno utilizzati sulle nuove console e contemporaneamente su PC spremeranno il nostro fedele compagno fino in fondo, o quasi. E lo dimostrano dei titoli davvero splendidi, come *Assassin's Creed*, a un passo dal fotorealismo cinematografico.

L'hardware "next gen" consente una grafica senza precedenti e il fatto che le software house, per sfruttare al massimo un gioco, tendano a produrlo su tutte e tre le piattaforme (PC, PS3 e Xbox360) è solo un bene per noi, che l'hardware "next gen" ce lo abbiamo da un pezzo!

"Le librerie DirectX 10 permetteranno ai giocatori di scatenare le schede 3D dell'ultima generazione"

Inoltre, e questo è il secondo motivo, Microsoft ha annunciato la propria ferma intenzione di far convergere il divertimento elettronico su PC e quello sulla propria console Xbox 360. Dato che i titoli su PC "girano" quasi esclusivamente sui sistemi operativi di Bill Gates, non si tratta di un esperimento, ma di un'iniziativa e nel giro di un anno ne vedremo delle belle. Unitamente al fatto che la piattaforma di sviluppo è quasi identica (molti sviluppatori affermano che oltre il 95% del codice di un gioco Xbox 360 è in comune con la versione PC), a breve riusciremo a divertirci online con i giocatori su Xbox 360, e questa è un'ottima notizia, dato che in questo caso vale la legge del "più siamo e meglio stiamo".

Microsoft ha anche annunciato che presto sarà in vendita una chiave USB che ci permetterà di collegare al PC tutte le periferiche wireless di Xbox 360, dal joypad (finora funzionava quello con il cavo) al volante appena mostrato al pubblico. La casa di Bill Gates ha un progetto a più ampio respiro, però: nei piani di Microsoft, chi avrà un PC e una Xbox 360 sarà in grado di far dialogare le due piattaforme, avendo un profilo online di giocatore in comune, oppure spostando la propria automobile di *Project Gothom Racing* da Xbox 360 a PC per "dipingerla" con un programma di grafica e poi ritrasferirla su Xbox. E nei progetti di Microsoft c'è anche una maggiore valorizzazione dei titoli su PC.

Il che ci porta al terzo elemento di questo articolo: l'arrivo, nel prossimo inverno, del nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista. Una vera rivoluzione per i giocatori, dato che Vista sarà il primo e unico sistema operativo a disporre delle attesissime DirectX 10, le librerie che permetteranno di "scatenare" le schede 3D dell'ultima generazione. Giochi come *Crysis* sfrutteranno a fondo le DX10, che porteranno la grafica dei PC a un livello mai sperato prima.

Come vedrete nelle prossime pagine, sono molti i titoli che, per un motivo (le console della nuova generazione) o per l'altro (Vista), vantano una grafica splendida, che tenta un salto in avanti rispetto alla generazione di FPS del 2004 (*Doom 3* e *Half-Life 2*).

Il numero dei giochi presentati è, come al solito, molto elevato: la qualità di parecchie di queste produzioni, però, è tale da averci spinto a creare un numero un po' particolare, con oltre quaranta pagine di "reportage E3" che prende il posto dei "soliti" Scoop, News e Anteprime. Visto che si tratta di un'iniziativa nuova, siamo curiosi di conoscere il vostro parere, quindi fatevi sentire sul Forum di GamesRadar (**http://forum.gamesradar.it**) per dirci se vi è piaciuto lo speciale, se è troppo lungo (o troppo corto!), quali giochi attendete di più e via discorrendo.

Nelle pagine seguenti troverete, divisi per genere, i titoli che ci hanno colpito di più; abbiamo preferito dare uno spazio maggiore del solito alle immagini, che, mai come nel caso di giochi così belli, valgono più di mille parole. D'altra parte, stiamo parlando di "video"giochi.

Il futuro è molto luminoso, l'unico dispiacere è dover attendere mesi, in qualche caso addirittura anni, per divertirsi con dei titoli tanto promettenti!

Questa è la realtà: la foto di uno splendido lago nordamericano.

Con Directx 9, si può arrivare quasi al fotorealismo, come si è visto in giochi quali *Oblivion*.

Microsoft, nella versione DX10 del lago, ha deciso di introdurre una superficie mossa e priva di riflessi per dimostrare la capacità delle nuove API. Anche il cielo, poco fedele alla foto originale, è comunque strabiliante.

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco I migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	Dicembre
Alan Wake	Remedy	Estate 2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Marzo 2007
Battlefield 2142	EA	Settembre
BioShock	2K Games	2007
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Inizio 2007
Broken Sword The Angel of Death	THQ	Estate 2007
Chrome 2	Techland	Inizio 2007
Colin McRae Rally	Codemasters	2007
Command & Conquer 3	EA	Metà 2007
Company of Heroes	THQ	Settembre
Crysis	EA	Natale
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Settembre
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Fine 2006
Europa Universalis III	Paradox	Inizio 2007
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Fine 2006
Flight Simulator X	Microsoft	Natale
Frontlines Fuel of War	THQ	Inizio 2007
Gothic 3	JoWooD	Ottobre
GTR 2	10Tacle	Estate
Haze	Ubisoft	Marzo 2007
Hellgate London	Namco	Inizio 2007
Jade Empire	BioWare	Natale
LEGO Star Wars II	LucasArts	Settembre
Medal of Honor: Airborne	EA	Inizio 2007
Medieval 2: Total War	Sega	Novembre
Micro Machines v4	Codemasters	Estate
Neverwinter Nights 2	Atari	Ottobre
Prey	2K Games	Luglio
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Autunno
Project Gray Company	EA	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Fine 2006
Rayman 4	Ubisoft	Natale
Resident Evil 4	Ubisoft	Settembre
Scarface: The World is Yours	Vivendi	Autunno
Sega Rally Revo	Sega	2007
Snow	Take Two	2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Settembre
Spore	EA	Inizio 2007
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Fine 2006
Star Trek: Legacy	Bethesda	Novembre
Stranglehold	Midway	inverno 2006
Stronghold Legends	2K Games	Settembre
Supreme Commander	THQ	Inizio 2007
Tabula Rasa	NCsoft	Metà 2007
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Fine 2006
The Witcher	CD Projekt	inizio 2007
TimeShift	Vivendi	Autunno
Unreal Tournament 2007	Midway	Fine 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Namco	Fine 2006
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Autunno

E3 2006 IL FUTURO IN GIOCO!

Quest'anno, più che nelle ultime edizioni, l'E3 ha mostrato un futuro fulgido per il nostro compagno di giochi elettronico. FPS, RTS, GdR: ce n'è davvero per tutti i gusti. E i titoli che installeremo nei prossimi dodici mesi sono graficamente sempre più sfarzosi. Il divertimento comincia dagli appunti di viaggio di Paolo Paglianti e Primoz Skulj!

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Data di uscita **2007**

BIOSHOCK

■ La lotta per la sostanza "Adam" non conosce quartiere, nelle profondità marine di *BioShock*.

Se GMC assegnasse il bollino di "miglior gioco dell'E3", il candidato ideale sarebbe senza dubbio *BioShock*. Grazie alla nostra anteprima esclusiva sul numero di maggio, non è una sorpresa assoluta, ma una gradita conferma: arriverete nella città di Rapture, un'utopia subacquea seppellita dalla cruda realtà degli esperimenti genetici. Quella che doveva rappresentare la società perfetta, creata alla fine degli Anni '40 selezionando i migliori rappresentanti della nostra specie, si è trasformata in un incubo non appena gli scienziati della colonia hanno scoperto una sostanza in grado di migliorare geneticamente gli esseri umani, battezzandola "Adam". Sebbene frastornati, non ci metterete molto a capire che Adam ha fatto letteralmente impazzire gli abitanti di Rapture, i quali hanno scatenato una specie di guerra civile per conquistare le rare dosi disponibili. Il risultato è che l'installazione sottomarina è in stato di semi-abbandono. A ogni angolo, troverete i cadaveri dei più sfortunati abitanti di Rapture e l'acqua, spinta dalla terribile pressione, starà lentamente penetrando nella città. I programmatori di Irrational Games sottolineano che *BioShock* non sarà uno sparatutto ordinario, in cui si fa fuoco sui nemici. Piuttosto, sarà un capolavoro di bilanciamento tra FPS, avventura e gioco di ruolo: le munizioni scarseggeranno sempre, e dovrete usare un bel po' di materia grigia per risolvere gli incontri e gli scontri più delicati. Volendo incontrare un famoso compositore, dovrete capire che, prima di dare i numeri, andava già matto per un suo "concorrente" e che, quindi, inserendo un disco di quest'ultimo nell'impianto audio del negozio di musica avrete buone possibilità di vederlo saltare fuori, anche se di pessimo umore. Irrational ha creato, in passato, dei veri capolavori, come *System Shock 2*, quindi non dubitiamo della qualità del gioco finale. La grafica, invece, non desta perplessità nemmeno ora. È un vero paradiso per gli occhi, come potete vedere dalle immagini. L'aspetto che ci ha colpito maggiormente è l'incredibile realismo dell'acqua, che, come avrete già capito, sarà uno degli attori principali di *BioShock*.

■ Non sempre sparare sarà la soluzione migliore. Anzi, quasi mai, soprattutto se il bersaglio sarà più grosso e cattivo di voi.

■ Gli ambienti in stile "rétro" sono davvero fantastici. Come quasi tutto il resto, peraltro. *BioShock* è stato uno dei titoli migliori dell'E3.

■ Casa **Microsoft** ■ Data di uscita **Contemporanea a Windows Vista**

HALO 2

Al momento, non si sa nulla della versione PC di *Halo 2*, se non che sarà compatibile solo con il nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista, la cui uscita è prevista per il prossimo inverno. Fonti interne di Microsoft ci hanno svelato che il gioco sarà identico, nella componente single player, a quello per Xbox, anche se godrà di una grafica migliore. "E meno male", ci viene da dire, visto che l'unico motivo per passare a Vista, per un giocatore, è quello di sfruttare le nuove DirectX 10.

■ Casa **Vivendi** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

TIMESHIFT

Nel passaggio da Atari a Vivendi, *TimeShift* è stato posticipato di qualche mese, ma ha guadagnato un "look" leggermente più accattivante e piacevole. Nel nuovo livello che abbiamo potuto giocare, abbiamo "bloccato" un elicottero per poi distruggerlo a colpi di bazooka. Wow!

■ Casa **Techland** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

CHROME 2

Il secondo capitolo dell'FPS di Techland si appoggia su un buon motore grafico, anche se non all'altezza dei capolavori previsti per l'anno prossimo. Nei panni di un mercenario ucciso in un'operazione futura, dovrete "ripagare" la corporazione che vi avrà "resuscitato" con cinque anni di sparatorie e battaglie.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Free Radical** ■ Data di uscita **Marzo 2007**

HAZE

■ **È iniziata la corsa all'FPS simil-*Crysis*? Free Radical ha promesso che non si tratterà affatto di un semplice clone.**

È il caso di dire che *Crysis* ha fatto scuola: non si può pensare ad altro vedendo questo splendore 3D di Free Radical.
Nei panni di Jake Carpenter, un mercenario arruolato dalla corporazione Mantel per combattere una piccola guerra privata in uno stato non meglio definito del Sud America, vedrete per prima cosa una vegetazione a dir poco rigogliosa e realistica, spezzata solo dalle raffiche dei mitra ipertecnologici e dalle esplosioni di granate e mine assortite tutto intorno a voi. Abbiamo compiuto i "primi passi" all'interno di un livello che, dopo l'ormai consueto viaggio in elicottero, ci ha permesso di osservare l'esercito privato della Mantel in azione. Sebbene si tratti di un FPS puro e semplice, i soldati alleati si comportano in modo molto realistico, tentando di appoggiare le nostre azioni e sortite.
È senza dubbio la grafica a fare la parte del leone, con un motore che non ha quasi nulla da invidiare a *Crysis*, ma Free Radical ci tiene a sottolineare che anche la trama non sarà da prendere sottogamba.
Per questo motivo, è stato "assunto" uno sceneggiatore professionista, Rob Yescombe, il quale ci ha rivelato solo questo: "Haze non sarà il solito FPS in cui dovrete uccidere tutto ciò che si muove; sarà la trama a trascinarvi da un livello all'altro del gioco".
E il fatto che, verso la fine del livello, un nemico corazzato e armato di tutto punto si trasformi in un ribelle con addosso quattro stracci, massacrato dai nostri compagni nonostante sia ferito e chieda pietà, qualche dubbio ce lo ha lasciato.

■ **Potrete controllare fino a tre soldati alleati. Almeno finché non cambieranno idea e inizieranno a spararvi...**

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Crytek** ■ Data di uscita **Fine 2006**

CRYSIS

■ La portaerei sarà lo scenario di una delle battaglie contro gli alieni.

■ I nordcoreani vi daranno del filo da torcere fino a quando non capiranno che gli avversari a otto zampe saranno più pericolosi.

Seguendo una rotta più precisa del suo asteroide, *Crysis* continua a stupirci ogni volta che lo vediamo. Dei tre "atti" che compongono il gioco, solo i primi due sono stati per ora svelati da Crytek.
Nel primo, in cui nei panni di un super-soldato dovrete infiltrarvi oltre le linee nordcoreane per cercare di scoprire cosa si nasconda dietro il meteorite "atterrato" su un'isola del Pacifico, l'azione ricorda *Far Cry* e le sue isole tropicali. La vegetazione è semplicemente splendida, e il motore fisico di *Crysis* riesce a calcolare l'impatto di un singolo proiettile contro una foglia: un compito gravoso, se considerate che nelle scene di battaglia cui abbiamo giocato volavano centinaia di pallottole tra decine di alberi! Nel secondo atto, in cui l'asteroide si apre e si svela per ciò che è in realtà, dovrete affrontare gli alieni a bordo della vostra portaerei – una sezione davvero frenetica, che abbiamo avuto modo di giocare due mesi orsono. Il terzo atto, in cui si entrerà nel cuore dell'astronave extraterrestre combattendo a gravità zero, è per ora avvolto nel mistero. Poco male, dato che *Crysis* arriverà – incrociando le dita – entro il prossimo inverno. Crytek ci ha rassicurato sul motore grafico: saremo in grado di giocarlo anche con le Directx 9, ma solo con le 10 (quindi con Windows Vista) vedremo *Crysis* al massimo del suo splendore!

■ Casa **N.D.** ■ Sviluppatore **Windwardmark Int** ■ Data di uscita **fine 2006**

ALLIANCE – THE SILENT WAR

Una sorpresa: ecco come definire *Alliance*, un FPS che abbiamo "scoperto" all'E3. Ambientato nel corso degli ultimi 90 anni, in *Alliance* dovrete combattere contro i "poteri occulti" che per tutto lo scorso secolo si sono dati da fare per creare tensioni, crisi e guerre. Partendo dalle trincee della prima guerra mondiale fino al recente coinvolgimento americano in Iraq, il vostro compito sarà quello di smascherare le turpi trame di un'organizzazione superiore a qualsiasi governo democratico o dittatura. Abbiamo potuto vedere solo un filmato di gioco, ambientato durante un conflitto in Medio Oriente, e siamo rimasti di stucco. Non saremo ai livelli di *Crysis*, ma la grafica è molto bella e veloce, e il mondo pare risentire del nostro "intervento balistico". Prima di formulare un giudizio più approfondito dovremo giocare, piuttosto che "vedere", ma le premesse sono buone, anche considerando che il team di sviluppo è alla prima esperienza ludica.

■ Uno dei pochi giochi "scoperti" all'E3. Al momento, era disponibile solo un filmato, ma davvero eccezionale.

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Human Head Studios/3D Realms** ■ Data di uscita **10 luglio 2006**

PREY

■ La "mitologia" degli indiani (d'America) permea il comparto single player di *Prey*.

■ Il motore grafico di *Doom 3* ha trovato davvero una nuova vita.

Il 26 aprile 2005, gli appassionati di FPS ebbero un sussulto: il defunto *Prey*, un ambizioso FPS datato 1996, venne riportato in vita dalla stessa 3D Realms in collaborazione con lo sviluppatore Human Head Studios. Sull'asse Texas/Wisconsin, lo storico sparatutto venne rigenerato attraverso il motore grafico di *Doom 3*, per gentile concessione di John Carmack e id Software. Maggio 2005, Paolo Paglianti ebbe l'opportunità di visionarlo da vicino all'E3 di Los Angeles. Giugno 2005, il prode Raffaello Rusconi venne spedito a Garland (Texas) per intervistare gli sviluppatori e provare – finalmente – questo rivoluzionario titolo. Nel febbraio 2006, Alberto Falchi volava in Germania (Monaco) per provare il tanto decanto multiplayer di *Prey*. Maggio 2006, il sempre attivo Paolo Paglianti ha verificato gli ultimi ritocchi al lavoro di Human Head Studios. Giugno 2006, è arrivata nella redazione di GMC l'attesa versione d'anteprima di *Prey*.

Sin dai primi minuti di gioco, siamo rimasti colpiti dalla qualità grafica esibita dal motore 3D di *Doom 3*, opportunamente modificato dai ragazzi di Human Head Studios. Sia le ambientazioni all'interno dell'astronave aliena, sia gli esterni raggiungono un livello grafico notevole, esibendo un buon numero di dettagli e di poligoni. Le creature, i mostri e gli stessi personaggi sono animati in maniera spettacolare e sono caratterizzati ottimamente. Tommy, il nativo americano protagonista della vicenda, si ritrova risucchiato in una misteriosa nave extraterrestre alla ricerca dell'amata rapita dai perfidi alieni. Il plot narrativo ideato dagli sviluppatori riesce nell'impresa di fornire spessore al gioco (si tratta pur sempre di un FPS!) comunicando la sensazione di vivere una storia d'amore, quella tra l'indiano cherokee e la bella Jenny. La trama dovrebbe garantire una ventina di ore di gioco (non vogliamo svelarvi nulla per ora), mentre la giocabilità ci ha confermato quello che già sapevamo: i ragazzi di Human Head Studios hanno posto una cura maniacale nello sviluppare trovate quali il "death walking" o lo "spirit walking", nello stravolgere la fisica di gioco o nel realizzare i tanto apprezzati "universi paralleli". Insomma, non c'è dubbio che *Prey* sia il più serio candidato al titolo di miglior sparatutto del 2006.

■ Dannato alieno, scendi dal soffitto!

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Kaos Studios** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

FRONTLINES: FUEL OF WAR

L'idea alla base di *Frontline* è quella di creare una vera e propria battaglia dinamica sul vostro PC: un FPS non lineare come *Medal of Honor: Airborne* e che non soffra dei problemi dei bot delle versioni single player di *Battlefield 2*. Abbiamo ammirato in prima persona una piccola battaglia, in cui il team della Coalizione Occidentale massacrava i nemici conquistando il primo obiettivo della mappa e spostando in avanti il "fronte" dello scontro - un concetto che è più facile vedere negli FPS online, ma che in *Frontline* si trova a proprio agio.

Oltre allo splendido motore grafico, che ci ha lasciato a bocca aperta in diverse situazioni, siamo rimasti colpiti dal modello fisico, che prevede la "distruttibilità" di parecchie superfici: dato che dal fondo della via arrivava una quantità di piombo rovente imbarazzante, il nostro marine ha pensato bene di far saltare il muro di una casa per creare una via alternativa meno pericolosa. Non tutti i muri saranno abbattibili, però, e resta un mistero come faremo a capire quali potremo far saltare in aria e quali, invece, rimarranno al loro posto anche se messi alla prova da tonnellate di C4.

In *Frontline* abbiamo notato parecchi tocchi di classe, come la "telecamera remota" che si eleva sopra le case e "dà un'occhiata" librandosi come una zanzara troppo cresciuta, o la controparte dell'Alleanza della Stella Rossa, un'automobilina blindata in grado di andare sotto i mezzi corazzati e farli esplodere.

Le mappe previste (12 per il single player, una decina in multiplayer) spaziano dallo scontro casa per casa a duelli tra corazzati in pianure sterminate.

■ I programmatori sperano di fare in tempo a inserire la possibilità di giocare via Internet contro gli utenti Xbox 360.

■ Una delle migliori sorprese dell'E3 di quest'anno, che promette di rendere incandescenti anche le arene online.

■ Casa **Idea Games** ■ Data di uscita **fine 2006**

ALPHA PRIME

Un FPS di cui non si è visto molto, ma che non è affatto male. Dovrete investigare su una colonia illegale nello spazio profondo, i cui abitanti sono spariti nel nulla. Sarà meglio tenere l'artiglieria a portata di mano!

■ Casa **1C** ■ Data di uscita **entro fine 2006**

YOU ARE EMPTY

Torna l'FPS russo ambientato nella città dal comunismo perfetto indotto geneticamente, dove qualcosa è andato storto. Molto storto, al punto che dovrete vedervela con un esercito di zombi senza volontà, se non quella di farvi a pezzi.

■ Casa **Techland** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

DEAD ISLAND

Che ne dite di una vacanza su un'isola remota, in compagnia di un'orda di zombi e altre amene creature decise a cancellarvi dalla faccia della Terra? La situazione migliora solo perché, oltre alle armi, potrete utilizzare numerosi veicoli per sbarazzarvi dei nemici.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Arkane** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Dai creatori di *Arx Fatalis*, ci aspettiamo grandi cose. E grandi Orchi.

Non ci saranno molti riferimenti alla saga di *Might & Magic*. Fa niente, a noi basta poter ghiacciare il pavimento sotto i nemici.

La sezione multiplayer sarà completamente separata da quella in singolo, un po' come *CounterStrike* non c'entra molto con *HL 2*.

Cosa si ottiene unendo gli sviluppatori del sottovalutato *Arx Fotolis* e il motore grafico di *Holf-Life 2?*
La risposta è *Dork Messiah of Might ond Magic*, un FPS fantasy dall'azione super-intensa e dalla grafica eccezionale.
Il protagonista, che farete evolvere nel corso del gioco quasi come in un GdR, potrà seguire il sentiero del Mago, del Ladro o del Guerriero, oppure un ponderato "mix" tra i tre – nessuno vi vieterà di avere un mago che non sia niente male con il coltello e si trovi a proprio agio nell'oscurità. Il gioco prevederà una dozzina di missioni, tra cui spiccano quella ambientata nella città iniziale e quella su un'enorme nave.
Inoltre, un altro team di sviluppo (Kuju) è all'opera sul comparto multiplayer, che sarà completo ed elaborato: non si tratterà della solita bolgia online tra maghi e guerrieri, ma di un gioco di squadra in cui sarà fondamentale conquistare degli obiettivi per procedere in una "campagna" persistente (della durata di circa un'ora e mezza).
La sezione single player, oltre alla prevedibile ottima grafica, ci è sembrata divertente e piena di piccoli tocchi di classe, come la possibilità di usare delle frecce con corda annessa per scalare pareti insuperabili (le frecce si piantano solo nel legno, però), o quella di far crollare un'antica statua su un gruppo di perfidi orchetti.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **Fine 2006**

RAINBOW SIX VEGAS

Il team d'assalto più famoso dei videogiochi torna alla carica con una serie di missioni ambientate, però, in una sola località.
Non stiamo parlando di una città qualsiasi, ma di una delle metropoli più famigerate, Las Vegas, con i suoi casinò teatro di vincite record, rapine "hollywoodiane" e, ora, anche di scontri tra il team Rainbow e i terroristi. *Rainbow Six Vegas* sembra un'incarnazione più immediata e frenetica dei precedenti titoli della saga, anche se, bisogna dirlo, il team di sviluppo è tornato a essere quello di *Rainbow Six 3*, quindi è una garanzia rispetto al deludente ultimo episodio.
L'aspetto tattico sarà controllato tramite un'interfaccia molto intuitiva e immediata, che ci permetterà di ordinare ai nostri compagni su quale terrorista puntare e dove prendere posizione, così come di fare irruzione in una stanza in contemporanea. Il livello che abbiamo avuto modo di vedere all'E3 sembra proprio riuscito e l'azione si è sviluppata in modo perfetto, ma resta da verificare se *Vegas* riuscirà a rinverdire i fasti della saga di *Rainbow Six* anche senza la sezione di pianificazione precedente la missione vera e propria. Niente da dire sul motore grafico, sicuramente splendido, con una visuale in terza persona "da dietro alle spalle", ma con la possibilità di passare a una in prima persona, che preferiamo.

La grafica è spettacolare: resta da verificare il livello di realismo e di pianificazione tattica.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Data di uscita **Fine 2006**

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

I paracadutisti della 101esima aviotrasportata tornano in azione, rivivendo le drammatiche settimane dell'infausta operazione Market Garden, in cui il comando alleato tentò un gigantesco assalto dietro le linee tedesche in Olanda che, se avesse avuto successo, avrebbe portato il fronte direttamente in Germania. Purtroppo, le cose non andarono esattamente nel modo sperato, ma non certo per colpa dei paracadutisti, che combatterono per giorni isolati dal resto dell'esercito e senza alcun supporto consistente. Nei panni dell'ormai conosciutissimo Matt Baker, dovrete attraversare campi e cittadine olandesi per completare la vostra missione e resistere alle preponderanti forze nemiche.

Il motore grafico, un'evoluzione dell'Unreal Engine, è eccezionale e il salto qualitativo rispetto all'ultimo episodio è tangibile: la sola quantità di dettagli sulle uniformi dei soldati è sufficiente a far slogare la mandibola di ogni appassionato di FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Il sistema di controllo del plotone è leggermente più intuitivo, anche se nel livello da noi visitato abbiamo notato una maggior componente FPS pura, in cui il nostro alter ego guidava l'azione di persona, più che seguire l'ormai consueta "routine" di fuoco di soppressione/attacco sul fianco cui la saga di *Brtohers in Arms* ci ha abituato. Degne di nota la I.A., migliore del secondo episodio, e l'animazione dei soldati, che si muovono in modo vario e realistico.

■ Sicuramente, un titolo "next gen". E anche molto "Band of Brothers".

■ Casa **THQ** ■ [illegible] **fine 2006**

S.T.A.L.K.E.R.

Come sa chi ha letto lo scorso numero di GMC, *S.T.A.L.K.E.R.* è vivo e in buona salute, anche se sempre più mutato. L'FPS ambientato nella [illegible] radioattiva d'Europa, quella intorno a Chernobyl, è [illegible] quasi ultimato. Il suo credibilissimo ecosistema di mostri [illegible] cacciatori di tesori sembra davvero azzeccato, e spe[illegible] di poterlo visitare nel giro di qualche mese.

■ Casa **Koch Media** ■ Data di uscita **Estate 2006**

CALL OF JUAREZ

L'FPS ambientato nel Far West di Techla[illegible] diritttura di arrivo. Graficamente su un altro pi[illegible] rispetto al pur piacevole, ma visivamen[illegible] *Gun* di Activision, vi metterà al controllo di [illegible] paio [illegible] ben poco raccomandabili. Il nostro [illegible] è un predicatore più che disposto a usare le rivoltelle [illegible] del crocifisso. Notevole il motore fisico e la possibilità di sparare in una specie di bullet time con due p[illegible]

■ Casa **Vivendi** ■ Data di uscita **Fine 2006**

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Il team d'assalto per le situazioni paranormali torna in azione, partendo esattamente da dove era finito il titolo originale. L'obiettivo, ora, è di fermare la malefica bambina libera di seminare distruzione extrasensoriale. Qualche nuova arma e diversi livelli molto promettenti, anche se creati da un altro team di sviluppo, Timegate.

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

I paracadutisti di EA entreranno in azione in questo splendido FPS sul fronte occidentale, durante lo sbarco in Normandia. All'E3, EA non ha mostrato questo suo FPS, concentrandosi su *Crysis*. Resta un titolo molto atteso e altrettanto promettente.

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **id/Splash Damage** ■ Data di uscita **Fine 2006**

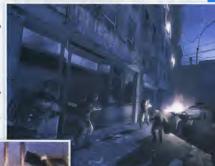
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

All'E3 era possibile, per la prima volta in assoluto, provare il fantastico sparatutto online di Activision in una LAN locale con 24 giocatori. Non ci siamo lasciati sfuggire questa possibilità e abbiamo giocato tre partite: due dalla parte degli umani e una da quella degli Strogg.
Innanzitutto, confermiamo quanto scritto sulle megatexture: il terreno non è creato ripetendo una serie di "caselle" (una per l'erba, una per la strada, eccetera), ma in pratica viene utilizzata una sola immagine grossa quanto il livello - ed è davvero grande! L'effetto finale è che anche dall'alto, a bordo di un elicottero, non noterete fastidiose "ripetizioni". Inoltre, secondo i programmatori di Splash Damage, questa tecnica velocizza molto la gestione da parte del motore grafico di tutto l'ambiente. Abbiamo sperimentato qualche classe umana, partendo dal "normale" soldato d'assalto. L'ingegnere è una pedina particolarmente importante, dato che è in grado di piazzare delle unità antiaeree indispensabili per proteggere il resto dell'esercito. Inoltre, può riparare i mezzi e posizionare "oggetti" come il ponte mobile: caratteristica importantissima, dato che la mappa su cui abbiamo giocato prevedeva cinque obiettivi, il primo dei quali era la creazione di un ponte su un canyon.
Il secondo obiettivo consisteva nel far arrivare un gigantesco mezzo nella base Strogg. Anche in questo caso, l'ingegnere è fondamentale per ripararlo, dato che tutti i soldati Strogg si concentrano sul farlo saltare in aria.
Passando allo schieramento Strogg, abbiamo notato che le classi sono simili a quelle umane, ma con qualche differenza - in pratica, i giocatori esperti che sapranno sfruttare queste sottili diversità avranno a disposizione dieci classi diverse, e non solo cinque. Ci siamo divertiti soprattutto nei panni del cecchino, che è in grado di uccidere con il fucile di precisione, ma anche di indossare l'uniforme delle proprie vittime e, quindi, di infiltrarsi dietro le linee nemiche passando virtualmente inosservato. Colpendo alle spalle un avversario con il coltello, inoltre, non verrà svelata la sua identità e la vittima morirà sul colpo.
Una nota di merito per i veicoli Strogg: il titano è semplicemente fantastico e pilotare questo robottone per tutto il livello calpestando letteralmente i nemici è un'esperienza appagante. Esiste anche una specie di jeep in grado di speronare e distruggere i veicoli avversari, anche se è un po' meno manovrabile di quella umana. Infine, consigliamo a tutti i nostri lettori di fare un giro sul jet da spalla Strogg, che permette di compiere salti molto alti e abbastanza prolungati: secondo Activision, entro ottobre dovrebbe essere pubblicato il demo, contenente un'intera mappa!

■ Nulla da dire sugli elicotteri e i carri armati, ma non vediamo l'ora di provare i mezzi Strogg!

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Epic Games** ■ Data di uscita **Fine 2006**

UNREAL TOURNAMENT 2007

■ Questo natale, la vera sfida online sarà tra *Enemy Territory*, *UT 2007* e *BF 2142*. Vinceremo noi, però.

Quella di Epic è una delle serie più apprezzate dai cultori degli FPS, in particolare da quelli che preferiscono le carneficine multiplayer alle incursioni in solitario.

Tale distinzione ci permette di entrare nel vivo della faccenda e di affermare subito che uno dei principali obiettivi degli sviluppatori è stato integrare il concetto di "campagna" nella realtà multigiocatore di *Unreal Tournament*.
In pratica, i combattimenti tra gli Axon e i Necris saranno sempre e comunque articolati su una serie di mappe a sé stanti, ma queste verranno comunque inserite in una campagna militare che dovrebbe conferire una solida giustificazione narrativa agli eventi.
Per quanto concerne i contenuti, *UT 2007* sembra destinato a offrire qualcosa in meno rispetto all'edizione *2004*, per via del fatto che i programmatori hanno preferito concentrarsi sulla qualità piuttosto che sulla quantità. A giudicare dal risultato apprezzato all'E3, non possiamo che dar loro ragione: la mappa presentata in fiera era un concentrato di tecnologia che, per giunta, non esigeva un computer di fascia altissima per girare con effetti speciali e risoluzione di riguardo.
I ragazzi di Epic non hanno voluto darci i dettagli dei loro PC, ma hanno comunque detto che si trattava di prodotti che qualunque giocatore si potrà permettere.
Passando all'esame del livello, la principale nota di merito va all'espediente utilizzato per l'evoluzione delle battaglie. Gli obiettivi vengono sbloccati in maniera graduale, di solito raccogliendo una sfera di energia in una parte del livello e andandola a inserire in un apposito generatore. Per esempio, nella mappa dell'E3 abbiamo utilizzato la sfera per dare corrente a una postazione fissa, che ci è poi servita per aprire il fuoco sui mezzi del nemico. Parlando di questi ultimi, non ci si può che inchinare di fronte alla versatilità del Leviathan, dotato di quattro torrette esterne utilizzabili dai giocatori e preventivamente equipaggiate con scudi indipendenti. Fin qui, comunque, siamo nella norma. Per uscirne, tiriamo in ballo i tripodi in stile "La Guerra dei Mondi", alla cui efficacia non è stata resa giustizia durante la dimostrazione del gioco - sono schiattati a breve giro di laser - ma che, quanto a fattore "occhi sgranati", non sembrano avere rivali nel passato di *Unreal Tournament*.

■ I mezzi promettono di essere qualcosa di davvero devastante e unico.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Fasa** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

SHADOWRUN

■ L'aspetto più intrigante di *Shadowrun*, il GdR, sembra essere stato tralasciato in favore dell'azione adrenalinica.

■ Quando un giocatore con il mouse incontra un giocatore con il joypad, l'uomo con il joypad è morto.

Questo titolo è importante soprattutto per una ragione: sarà il primo gioco che permetterà di scontrarsi online con i giocatori su Xbox 360. Ed è una fortuna che sia sviluppato da un team che conosce molto bene entrambi i mondi, ovvero gli autori di *Crimson Skies* e di diversi titoli ispirati a "Mechwarrior".
Il mondo di *Shadowrun* è stato sconvolto da un improvviso ritorno dell'arte magica, seppellita nel DNA della Terra per millenni, sopita ma mai sparita. Invece di portare a una nuova età dell'oro, la magia ha scatenato continui conflitti tra due fazioni: una che si propone di utilizzarla in tutti gli aspetti della vita, l'altra che intende combatterla altrettanto tenacemente.
Le arene di *Shodowrun*, progettate per scontri di 16 giocatori su Windows Vista e Xbox 360, saranno teatro di combattimenti senza regole: abbiamo visto partecipanti sbirciare attraverso i muri grazie a occhi bionici, oppure teletrasportarsi dietro i nemici e colpirli alle spalle. Sebbene il motore grafico non faccia gridare al miracolo, *Shodowrun* resta un titolo da tenere d'occhio, anche se bisogna vedere se gli utenti Xbox 360 riusciranno a cavarsela con il joypad contro chi gioca con il fedele e velocissimo mouse.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **DICE** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

BATTLEFIELD 2142

Se solo *Bottlefield 2142* fosse la trasposizione dell'ottimo *BF 2* in un teatro di guerra futuristico, saremmo già contenti. La saga di *BF* non ha bisogno di presentazioni tra i giocatori online, dato che ha dimostrato il proprio valore sin dal primo *BF 1942*. Tuttavia, oltre al prevedibile armamentario futuristico che potremo utilizzare per seminare morte e distruzione online, EA ha annunciato l'entusiasmante modalità "titano" in cui le due fazioni dovranno difendere un gigantesco mezzo semovente, cercando nel contempo di abbattere quello avversario. Ne sapremo di più a breve, dato che il gioco uscirà appena dopo l'estate. Siamo già in fibrillazione!

■ Giga-bum, giga-bum, giga-bum. È lecito aspettarsi mezzi giganteschi e distruttivi.

■ L'esperienza dei DICE non lascia molto spazio a dubbi sulla qualità del multiplayer.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher, ma spiegaci come hai fatto a precipitare dal gotha degli agenti segreti all'inferno delle carceri? Proprio tu, che per tre eccellenti episodi ci hai insegnato come ci si muove nell'ombra senza mai allontanarsi dalla luce della moralità! Diciamo pure che sono affari tuoi e che il fatto di vederti coinvolto in una vicenda dai contorni "poco chiari", tutto sommato, ci piace. Scusate il preambolo, cari lettori, ma dovete sapere che il nostro inviato all'E3 ha con *Splinter Cell* un rapporto tutto speciale.

Parlando di cose serie, apriamo la finestra su *Double Agent* scrivendo che si tratta di un doppio gioco nel senso letterale del termine. Sam impersona due ruoli - spia infiltrata e terrorista - e stando a quanto comunicato da Ubisoft, sarete voi giocatori a decidere con chi stare e chi tradire, scegliendo di volta in volta tra due diverse categorie di obiettivi.

Il livello dimostrativo presentato all'E3 è più che sufficiente a scavare in profondità nella doppia vita di Fisher, dato che ha come obiettivo l'assassinio di un capo terrorista nella città di Kinshasa, ma permette comunque di ripensarci quando ci si trova al culmine dell'azione. Epilogo a parte, l'impressione che scaturisce dal primo approccio a *Double Agent* è che la serie *Splinter Cell* si sia mossa verso una struttura ancora più libera. Quest'ultima, mediante un accorto design degli scenari, permette di portare a termine gli obiettivi con una serie eccezionale di varianti.

E quanto a varianti, sentite questa: Sam non è sempre vestito allo stesso modo. A Kinshasa, per esempio, abbandona la sua tuta tattica per degli indumenti più freschi e confortevoli. Il bello è che, con essa, rinuncia anche al visore, sostituito da un paio di comuni occhiali da sole che possono essere posati sul naso o alzati sulla testa. Ancora più clamorosa risulta, infine, la sparizione della barra di controllo della visibilità di Sam... Ma niente paura, è stata integrata in un led posto sulla spalla dell'agente, che utilizza i colori dal verde al giallo, al rosso per indicare il livello di discrezione.

■ Non sembra difficile effettuare un passaggio stealth nella bufera. Ci riesce anche l'elicottero.

■ (Sopra) Sam si avvicina a due sentinelle ignare a guardia di un carro armato. (a sinistra) Sam prende in prestito il carro.

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Data di uscita **Inverno 2006**

STRANGLEHOLD

■ L'elemento che contraddistingue *Stranglehold*, come i film di John Woo, è una ricerca per i momenti "tamarri".

■ Tutto quello che vedete, dalle lampade alle colonne, passando per tavoli e sedie, può essere distrutto.

Di titoli ad alto tasso di spettacolarità ce ne sono stati a bizzeffe all'E3, ma uno che riuscisse a competere con la "sana ignoranza" di *Stranglehold* abbiamo faticato a trovarlo. Sarà che, grazie alla collaborazione con il regista John Woo, gli sviluppatori sono riusciti a trasferire in poligoni la magia delle pellicole di Hong Kong, sarà che i concetti alla base di *Max Payne* (sparatorie, acrobazie e bullet time) non tramontano mai o sarà per il motore grafico, che agevola la distruzione persistente in tempo reale degli scenari... Sarà quel che sarà, rimane il fatto che il gioco è da paura!
Nella presentazione cui abbiamo assistito, l'Ispettore Tequila (interpretato dall'attore Chow Yun-Fat) si è esibito in un quarto d'ora di sparatorie senza soluzione di continuità, ambientate in un lussuoso ristorante. Il luogo era arredato con stile e ricco di elementi con cui interagire per mettere in scena passaggi acrobatici: corrimano da usare come scivoli, carrelli porta vivande che fungevano da skateboard, tavoli che si rovesciavano diventando scudi e lampadari interpretati a mo' di liane. Insomma, per Tequila ogni singolo elemento dello scenario rappresentava un movente acrobatico, senza che ciò arrivasse a complicare la vita al giocatore. Le evoluzioni si attivavano automaticamente quando il protagonista si avvicinava a un dato oggetto la cui interattività veniva sottolineata da un flebile bagliore, ed elargivano spettacolarità all'istante. Quest'ultima era necessaria per coreografare a dovere le uccisioni e caricare così la barra dell'attacco speciale.
Non sappiamo quali diavolerie siano attualmente allo studio degli sviluppatori, ma se tutte saranno micidiali come la Tequila Bomb disponibile nella versione giocabile di Los Angeles, allora possiamo dormire subito sonni agitati. La tecnica è, infatti, un marchio di fabbrica di John Woo e vede il protagonista abbassarsi e roteare mentre sventaglia tonnellate di piombo sui nemici.
Tutta questa azione sarebbe fine a se stessa, se non fosse sostenuta da un sistema di inquadrature di qualità cinematografica e da un motore grafico capace di gestire persino le singole piastrelle che si staccano dalle pareti sforacchiate dai proiettili, così come di scavare in una colonna di cemento armato a colpi di fucile, fino a farne emergere l'anima d'acciaio. Entrambe le prerogative sono rispettate, quindi la baraonda può avere inizio!

■ Non si può solo entrare in una stanza e sparare. Bisogna usare almeno cinque caricatori.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **Prima metà 2007**

ASSASSIN'S CREED

Così poco tempo, così tante vittime. Il motore grafico è semplicemente spettacolare.

Assassin's Creed è senza dubbio uno dei titoli più interessanti tra quelli presentati all'E3. Creato dal team dietro la saga di *Prince of Persia*, vi mette nei panni di un assassino nell'anno del Signore 1197, nella già allora tribolata regione mediorientale. Come assassino (ovvero, seguace della potente setta degli Hashishin, che ha dato il nome a questa oscura professione), dovrete uccidere nel modo più veloce e impietoso elementi cardine dei due schieramenti che si staranno massacrando per la Terra Santa: i crociati e i musulmani. Ciò che stupisce, oltre alla qualità fantastica della grafica, è l'enorme livello di dettaglio. Nessun personaggio non giocante è il "duplicato" di un altro, ognuno è caratterizzato da vestiti che svolazzano, corazze che seguono i movimenti del corpo e armi appese alla cintura. Ogni parete delle tre enormi città di *Assassin's Creed* potrà essere scalata dal vostro killer medievale, a patto che esistano degli appigli di almeno cinque centimetri. Grazie ai suoi "poteri", sarete in grado di identificare la vostra vittima in mezzo a centinaia di altri personaggi e decidere dove attaccare. Semplicemente sbalorditivo.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Triumph Studios** ■ Data di uscita **Metà 2007**

OVERLORD

In questo gioco, sviluppato dagli autori dello splendido *Age of Wonders*, vestirete elmo, mantello e corazza di un condottiero molto speciale, al cui seguito ci sarà un vero esercito di schiavi, servi e gremlin vari, disposti a tutto pur di compiacere il loro padrone, compreso morire per la causa o compiere atti considerati inumani o spietati. Per ora non si sa molto altro, se non che è un titolo da tenere d'occhio!

Ricorda un po' *Dungeon Keeper*, ma all'aperto e con una grafica diabolicamente quasi fotorealistica.

Azione

■ Casa **Vivendi** ■ Data di uscita **Estate 2006**

ERAGON

Basato sul celebre romanzo omonimo, di cui presto vedremo anche un'incarnazione sul grande schermo, *Eragon* promette di essere un buon gioco d'azione senza pretese da GdR. Non vi sveliamo nulla della trama, lasciandovi il piacere della lettura o della visione al cinema. La grafica non sembra male e dovrebbe riproporre facce note come John Malkovich e Jeremy Irons.

■ Casa **1C** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

DEATH TO SPIES

Secondo i programmatori russi di 1C, in *Death to Spies* dovrete entrare a far parte dell'omonima organizzazione super-segreta creata dai sovietici durante la Seconda Guerra Mondiale: operazioni di commando dietro le linee del Terzo Reich. In buona sostanza, è uno stealth in cui rimanere nell'ombra con un'uniforme della Wehrmacht è meglio che sparare a tutti i nemici.

■ Casa **Microsoft** ■ Data di uscita **Seconda metà 2007**

ALAN WAKE

Gli incubi di Alan Wake sono recentemente stati acquisiti da Microsoft, che progetta di fare uscire questa splendida avventura a metà strada tra "Twin Peaks" e *Silent Hill* anche per la propria console. Quest'anno, Remedy non era presente all'E3 e l'unica cosa che abbiamo visto è stato un filmato in cui si notava qualche effetto atmosferico in più – ancora nessuna traccia dei veri nemici di Alan!

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Avalanche Studios** ■ Data di uscita **Estate 2006**

JUST CAUSE

■ L'arcipelago è davvero enorme e a piedi non andrete lontano.

Ci aspettavamo un'invasione di cloni di *GTA*, ma in realtà non abbiamo visto moltissimi titoli seguire la scia di Tommy Vercetti e CJ. Sebbene *Just Cause* abbia preso qualche spunto dal gioiello di Rockstar, non possiamo definirlo un vero e proprio clone, in virtù di una discreta dose di originalità.
Nei panni di un "esercito di un solo uomo" al servizio della CIA, dovrete paracadutarvi su una sperduta isola del Centro America per abbattere il corrotto governo centrale e aiutare i ribelli.
I due aspetti che ci hanno maggiormente colpito di *Just Cause* sono il come dovrete farlo e il *dove*. Il vostro alter ego sarà un concentrato di superbia e alterigia, e non prenderà mai in prestito un camion: salirà prima su un aereo, farà almeno tre giri della morte, salterà fuori per compiere qualche evoluzione da stunt-man, poi si paracaduterà verso un puntino rosso che risulterà essere l'autocarro di cui sopra, atterrerà con precisione chirurgica sul tetto del veicolo, mollerà uno schiaffone degno di Bud Spencer al conducente e poi entrerà nella cabina. Spettacolare fino all'eccesso e, sospettiamo, all'autoironia. Inoltre, *Just Cause* è uno di quei titoli in cui i chilometri quadrati contano: l'area di gioco sarà semplicemente immensa (250.000 acri!), tanto che elicotteri e aerei saranno necessari per muoversi tra le diverse "zone" dell'isola che dovrete portare sotto il controllo dei ribelli.

Un po' come in un gioco di strategia, sceglierete quale zona "attaccare", risolvendo una serie di missioni per conto della CIA che avranno come fine ultimo la capitolazione della dittatura. La grafica, pur non essendo spettacolare, è più che funzionale allo scopo e un bel passo in avanti rispetto a *GTA: San Andreas*, che mostra i segni del tempo e, soprattutto, dell'essere stato progettato per una console "superata" come la PS2.

■ Non è valido usare il bombardamento tattico di caccia USA!

■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **Plastic Reality Technologies** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

EL MATADOR

■ Da solo contro tutti, in terza persona, ma con il bullet time.

Anche in questo caso si combatte su un'isola del Centro America, contro i trafficanti di droga e i governi che li supportano. Rispetto a *Just Cause*, *El Matador* è un titolo più realistico e si prende più sul serio. Ci ha convinto abbastanza il motore fisico; il comparto grafico è sopra la sufficienza e non manca l'ormai onnipresente bullet time ricaricabile. D'altra parte, l'azione è molto lineare, così come i livelli, che però propongono delle ambientazioni varie quali navi mercantili, ville di trafficanti e, immancabile, la giungla. I programmatori ci hanno avvertiti che non dovremo fidarci dei nostri alleati, un po' troppo propensi a tradirci. Li massacreremo.

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

Il primo *LEGO Star Wars* è stata una vera sorpresa e LucasArts cerca di bissare il successo sviluppando il seguito direttamente (il primo era uscito sotto Eidos). L'ambientazione è costituita dalla trilogia originale, che ogni fan di "Guerre Stellari" non offuscato dal Lato Oscuro considera la migliore – una buona notizia questa è, come direbbe Yoda. L'avventura principale vi metterà nei panni dei protagonisti dei film, come Leila, Ian Solo e Luke, ma anche in quelli dei personaggi secondari: come nel primo titolo, gli eroi di LEGO avranno un'espressività maggiore di molte stelle hollywoodiane, e vi garantiamo che le smorfie di Ian e gli ancheggiamenti di Leila sono imperdibili. Questa volta, ogni personaggio sarà in grado di interagire con i mattoncini, non solo quelli in cui la Forza scorre possente. Un tocco di classe è dato da Chewbacca, che strappa letteralmente le braccia agli avversari!

■ Che ci crediate o meno, il tunnel di "Guerre Stellari" è stato una vera rivelazione dell'E3!

■ Ian Solo ha sparato per primo. Non ci sono dubbi.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eden Games** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

ALONE IN THE DARK

Camby è cambiato. Da investigatore di mezza età degli Anni '30, alle prese con gli incubi di Cthulhu, è passato a essere un modello di Armani nella New York dei giorni nostri, dove una nuova serie di terribili mostri emerge in uno degli scenari più intriganti del mondo, Central Park. Finalmente, abbiamo potuto vedere il gioco in azione e non un semplice filmato. Camby si muove agilmente in un mondo 3D, esattamente come faceva nel primo episodio (classe 1992) o come avviene in *Silent Hill*: da questo punto di vista, il gioco è rimasto fedele all'impianto originale, anche se più votato all'azione che alla risoluzione di enigmi. Il visionario capo progetto David Nadal ha anche sottolineato che *Alone in the Dark* si ispirerà, nella struttura, più a una serie di telefilm (come "Lost") piuttosto che a un film di due ore. Dato che il gioco dura oltre dieci ore, siamo curiosi di sapere come verranno collegati tra loro gli "episodi", ognuno di circa 30 minuti. Il motore grafico è molto avanzato e in grado di gestire sia le sequenze "ordinarie" (in cui Camby deve fare i conti con mostri tentacolari, pavimenti che crollano, esplosioni, fiammate e incidenti di oscura natura), sia quelle in cui sale a bordo di un'auto e scorrazza per le strade intorno a Central Park. Sempre rigorosamente al buio!

■ Ci chiediamo cosa si nasconda tra le fiamme che richieda altre pallottole...

Casa **Track 7 Games** Data di uscita **Dicembre 2006**

THESEIS

Programmato completamente (anche il motore grafico) da uno sviluppatore indipendente e sconosciuto, *Theseis* vi mette nei panni di un esploratore che ricorda parecchio una certa Lara, compresa la coda ai capelli (le curve, però, non ci sono), ed è ambientato "sotto" la Grecia moderna, alla ricerca dei tesori perduti di quella dell'Età Classica.

Casa **Silicon Garage Arts** Data di uscita **Inizio 2008**

THE SHADOW OF ATEN

Un altro gioco d'azione da una software house indipendente. In questo caso, il protagonista ricorda in modo sospetto Indiana Jones. Oltre a sparatorie e sequenze "a bordo" di cammello, *The Shadow of Aten* proporrà diversi enigmi da risolvere con la materia grigia.

Casa **Vivendi** Sviluppatore **Radical Entertainment** Data di uscita **Autunno 2006**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Tony Montana non ha bisogno di nessuno, anche se un lanciarazzi potrebbe fare comodo.

Immaginate che uno dei personaggi più riusciti della storia del cinema non sia stato massacrato in cima alla famosissima rampa di scale nella sua villa, ma sia riuscito a sopravvivere all'assalto degli sgherri del suo concorrente colombiano. Il videogioco di Vivendi parte esattamente da questa premessa, che vi metterà nei panni di un Tony Montana appena ripresosi dal mortale attacco, e che deve ricostruire il proprio impero malavitoso dal nulla. Un gradino alla volta, dovrete imporre la vostra volontà alla maggior parte delle istituzioni fuorilegge di Miami, seguendo una struttura molto simile a quella di *GTA: Vice City*. La versione inglese è infarcita di parolacce e insulti assortiti, che hanno spinto il gioco a essere classificato come adatto ai soli maggiorenni. Siamo curiosi di vedere come sarà reso il turpiloquio nell'edizione italiana e rimane qualche dubbio sul motore grafico, che mostra i segni dello sviluppo in contemporanea su PS2.

Casa **Eidos** Sviluppatore **Volatile** Data di uscita **Estate 2006**

LE IENE

Un altro film del recente passato che torna in auge grazie ai videogiochi! Vi starete probabilmente chiedendo come si possa realizzare un gioco d'azione basandosi sulla celebre pellicola di Quentin Tarantino, girata quasi esclusivamente in un capannone dismesso e basata sulle taglienti battute tra mezza dozzina di protagonisti. In realtà, Eidos si propone di esplorare tutto quello che nel film non si vede o viene solo raccontato, come la rapina vera e propria, e le vie di fuga utilizzate dallo sfortunato quanto spietato gruppo di rapinatori.

"Quale poliziotto? Questo poliziotto?".

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **The Creative Assembly** ■ Data di uscita **Novembre 2006**

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

La "costola" australiana di Creative Assembly è al lavoro su *Medieval 2* (quella anglosassone su un progetto supersegreto – speriamo qualcosa in ambito napoleonico), una riedizione del secondo *Total War* che, secondo gli stessi programmatori, viene portata in un'altra dimensione grazie al motore aggiornato di *Rome*. E non possiamo dar loro torto, dopo esserci mangiati con gli occhi una Agincourt vista con il nuovo engine grafico: oltre diecimila soldati su schermo, ognuno dei quali si muoveva in modo leggermente diverso da quello vicino. Nessun rallentamento e un livello di dettaglio impareggiabile, anche se confrontato con le legioni di *Rome*: le cavallerie pesanti inglese e francese mostravano delle bardature così decorate da far gridare al miracolo. Quando gli arcieri inglesi hanno arginato l'assalto francese, anche grazie ai famigerati "pali" piantati davanti alle loro linee, siamo passati a una veloce panoramica sulla mappa strategica – molto simile a quella di *Rome*, ma che arriva sino alla costa nord dell'America, dove sappiamo che potremo sbarcare verso la fine del periodo preso in esame (il 1500 dopo Cristo abbondante). Tra le fazioni in gioco, ne segnaliamo almeno due della nostra Penisola: Milano e il Regno di Sicilia (ce ne saranno ben 17 giocabili, cui vanno aggiunte almeno altre cinque o sei "indipendenti"). Un ruolo fondamentale sarà rivestito dalla religione e dal Papato, che ora potrà essere "controllato" più che "conquistato", novità che merita il plauso degli storici. Un po' più anacronistiche sono le artiglierie, che oltre all'aspetto tardo rinascimentale sono davvero devastanti; alle frecce incendiarie, che in realtà non sono mai state usate in battaglia (come non lo erano nel periodo romano), ci siamo già abituati. Spettacolare la carica finale di Saladino e dei suoi coloratissimi e altrettanto temuti Sipahis. Uno dei titoli del 2006 da non perdere.

■ Gli assedi saranno, come al solito, un elemento fondamentale delle campagne.

■ Abbiamo visto la sezione strategica alla "Risiko" e, sebbene non sia molto diversa da *Rome*, sembra piuttosto promettente.

■ Le linee di due eserciti che stanno per scontrarsi. Che vista magnifica!

■ Casa **1C** ■ Sviluppatore **OSW Games** ■ Data di uscita **Fine 2006**

XIII CENTURY

Un clone russo di *Medieval*, che pone un'enfasi particolare sulle popolazioni dell'Est europeo e sulle loro battaglie. La grafica è molto buona, anche se messa un po' in ombra da *Medieval 2*. La sezione strategica è più lineare e distribuita su cinque campagne di gioco.

■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **Black Hole Ent** ■ Data di uscita **Fine 2006**

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Tutti gli appassionati del famoso gioco di miniature "Warhammer" considerano un delitto il fatto che non esista un RTS degno di tale nome ispirato al gioco fantasy di Games Workshop – cosa che, invece, con *Down of Wor* non è più vera per la versione futuristica di "Warhammer".

Questa sgradevole mancanza sta per essere colmata dai Black Hole, responsabili del sottovalutato *Armies of Exigo* di EA di qualche tempo fa. In *Mork of Choos* dovrete combattere dalla parte di Impero (gli umani) o del Caos (i cattivi – non che in "Warhammer" ci siano dei "buoni" veri e propri) per conquistare terre e sudditi, oppure per devastare e schiavizzare chi avrà la sfortuna di sopravvivere. Prenderete le vostre decisioni su una mappa strategica e dovrete risolvere gli scontri con una classica battaglia RTS: un sistema simile a quello di *Lo Bottoglio per lo Terro di Mezzo II*, ma decisamente più raffinato. Nel vostro esercito saranno presenti fino a quattro eroi, guerrieri o maghi potentissimi che da soli saranno in grado di cambiare il risultato di uno scontro tra schiere, soprattutto quando l'eroe in questione sarà l'incarnazione di Khome, la divinità del Caos votata al combattimento diretto, e si ergerà come una torre tra le unità nemiche, facendole volare come birilli da tutte le parti. Oltre a Impero e Caos, potrete arruolare – rispettivamente – Elfi e Nani, e Skaven, Vampiri e Orchi, quali "alleati". Inutile dire che aspettiamo trepidanti di mettere le mani su un esercito di Swordmaster of Hoeth e Silver Helm!

■ Caos o Impero umano? Tentacoli o cannoni? Pessimo atteggiamento sociopatico o fervore religioso?

■ Il motore grafico è davvero convincente. Le spade a due lame degli Swordmaster anche.

■ Casa **LucasArts** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

L'IMPERO IN GUERRA: FORCES OF CORRUPTION

L'inevitabile espansione de *L'Impero in Guerra* importa una terza "fazione" nella cinematografica lotta tra Impero e Ribellione, quella dei "delinquenti" alla Jabba The Hutt. Prendendone il controllo, sarete liberi di compiere ogni genere di nefandezza, come "pagare la tangente" per passare con la flotta per un sistema nemico, o corrompere le unità avversarie. E se proprio non vi riesce, non c'è niente di meglio che un attacco orbitale!

■ Casa **Microsoft** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS

L'espansione di *Age of Empires III* sarà focalizzata su tre nazioni indiane (d'America, ovviamente), che si affiancheranno a quelle europee già esistenti. La campagna single player partirà da dove si interrompeva in *AoE 3* e continuerà per 15 missioni.

■ Casa **THQ** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – DARK CRUSADER

Seconda espansione per *Dawn of War*, che introduce ben due eserciti: i Tau, gli "astri nascenti" della futuristica galassia in guerra di Games Workshop, e gli scheletrici Neocron – se non li conoscete, immaginatevi un esercito di Terminator senza la faccia di Schwarzenegger.

■ Casa **Buka** ■ Data di uscita **Metà 2007**

AGGRESSION 1914

Uno strategico che vi permette letteralmente di riscrivere la Storia dalla prima guerra mondiale in poi. Potrete prendere il controllo di una delle quattro superpotenze dell'epoca e cambiare la faccia del Vecchio Mondo con alleanze impensabili. Ottima la mappa strategica tipo *Total War* e massicci gli scontri RTS.

■ Casa **1C** ■ [illegible] **Fine 2007**

THEATRE OF WAR

Uno strategico "simulativo" sulla Seconda Guerra Mondiale, dalla grafica un po' [illegible], ma dall'[illegible] background storico. Come per altri titoli di 1C ([illegible] russa), è interessante vedere l'approccio un po' differente dei paesi dell'Est. Per esempio, in *Theatre of War* le fazioni sono: russa, tedesca, francese e polacca.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA L.A.** ■ Data di uscita **Metà 2007**

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Grazie allo speciale del mese scorso, i lettori di GMC non sono stati colti alla sprovvista dall'annuncio di questo titolo, che promette di portare lustro a una delle saghe di RTS più apprezzate e riuscite nella storia dei videogiochi. In questo nuovo capitolo, GDI e NOD staranno combattendo per il controllo di quel 20% di Terra sfuggito alla catastrofica diffusione del Tiberium, quando una terza fazione, per ora ancora sconosciuta, entrerà in gioco. La grafica è semplicemente fantastica e dimostra quanto questo aspetto possa migliorare nel genere degli RTS: ogni singola unità è animata in modo incredibilmente realistico e, in generale, il gioco è uno spettacolo per gli occhi. La cura per i dettagli da parte dello sviluppatore ha raggiunto un livello maniacale, al punto che è stato prodotto un "libro bianco" sul Tiberium.

■ Ormai, tutti gli RTS che si rispettino devono avere un motore grafico degno di un FPS.

■ La guerra per il Tiberium e contro il Tiberium sarà l'anima del prossimo *Command & Conquer*. Ci sarà anche una fazione segreta.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

COMPANY OF HEROES

■ Se dal bosco non si passa, niente di meglio che radere al suolo una cittadina e prendere il nemico di sorpresa.

Il titolo di Relic va tenuto sotto osservazione per due particolari motivi. Il primo è la grafica, che mostra l'ottimo lavoro svolto dai designer tanto nell'ambito delle animazioni, con centinaia di soldati capaci di muoversi sul campo di battaglia e ciascuno caratterizzato da una specifica routine di motion-capture, quanto nella distruttibilità dell'ambiente. Gli edifici, dopo essere stati bombardati, crollano gradualmente conferendo alla scena una cospicua dose di realismo e, più in generale, tutti gli elementi presenti sullo schermo sono disegnati con una cura che non ha precedenti in ambito RTS. Bello – direte voi – ma a che prezzo? Stando a quanto affermato da Relic, a un costo non eccessivo, dato che il motore grafico sarà estremamente scalabile. Secondo fattore chiave di *Company of Heroes* è la giocabilità, che si fa notare per quello che gli sviluppatori chiamano "environmental strategy", un sistema che permetterà agli strateghi di modificare l'ambiente a cannonate, per aprirsi varchi in aree altrimenti inaccessibili del campo di battaglia.

■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Sunflowers** ■ Data di uscita **2007**

ANNO 1701

Per rendere più accessibile il mondo della strategia in tempo reale e della simulazione, Sunflowers ha operato in modo da snellire l'interfaccia di controllo e si è impegnata per convogliare tutti i dati relativi all'amministrazione delle risorse in un unico canale informativo. Ciò permetterà ai giocatori, anche a quelli alle primissime armi, di concentrarsi sugli aspetti importanti del prodotto: di apprezzare, per esempio, la capacità della popolazione di manifestare la propria ostilità nei confronti delle scelte politiche mediante proteste di piazza, e di cogliere le sfumature della diplomazia. Quest'ultima rappresenterà un elemento decisivo nell'espansione dei propri territori e, oltre che sulle pratiche lecite, farà affidamento anche su soluzioni sotterranee, quali il sabotaggio e lo spionaggio.

■ Questo capitolo segna un passo verso la semplificazione della gestione delle risorse.

■ Casa **Playlogic** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

ANCIENT WARS: SPARTA

Protagoniste dell'opera prima di World Forge sono tre civiltà che, nel V secolo a.C., hanno combattuto nelle rispettive aree di influenza per espandere i propri domini territoriali. In una campagna articolata su più di 30 missioni, avremo modo di gestire gli eserciti di Sparta, Persia e antico Egitto. La meccanica di gioco di *Ancient Wars: Sparta* è orientata sullo sviluppo di manovre tattiche ad ampio respiro, che prevedono l'impiego di compagini numerose, durante il cui dispiegamento bisognerà tenere in considerazione fattori quali il vento e gli incendi. Il motore di gioco comprende un modello fisico e garantisce il realismo degli scenari presi in considerazione (Europa, Asia Minore e Nord Africa).

■ Casa **2K Games** ■ Data di uscita **Luglio 2006**

CIVILIZATION IV: WARLORDS

La prima espansione ufficiale di *Civ IV* rappresenta un tributo ai principali capi militari della Storia, mettendo a disposizione dei giocatori un nuovo micidiale tipo di unità, il Warlord, ovvero il Signore della Guerra. Gli scenari saranno sei, ciascuno con caratteristiche speciali che in fatto di condottieri ed edifici. Tra i più interessanti segnaliamo: l'Unificazione Cinese (350 a.C.), che richiederà di estendere il proprio dominio su tutto l'immenso paese partendo da un solo piccolo regno, e lo scenario Genghis Khan (1.206 a.C.), in cui si rivivranno le conquiste di uno dei più importanti conquistatori a memoria d'uomo. Le altre campagne verteranno sulle vicissitudini dell'antica Roma, di Sparta e Atene, dei Vichinghi e di Alessandro Magno.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

SUPREME COMMANDER

Se dovessimo descrivere questo gioco con un aggettivo, sarebbe di sicuro "massiccio". Ambientato nel lontanissimo futuro (siamo dalle parti del 37simo secolo), in un mondo che tanto per cambiare è in guerra, dovrete prendere il controllo di una delle tre fazioni presenti e cancellare le altre due da una serie di mappe. Mappe che definire "enormi" sarebbe riduttivo, dato che sono semplicemente sconfinate: il livello di dettaglio è tale da passare dalla mappa completa (in cui le unità sono dei "triangolini") allo zoom su un singolo tank. Anche lo sviluppo dell'azione ha un respiro più ampio, che va da enormi navi da guerra a una gigantesca base semovente, senza escludere armi di distruzione di massa come giganteschi missili atomici.
E dato che l'autore, Chris Taylor, è lo stesso che ha creato quel capolavoro di *Total Annihilation*, possiamo andare sul sicuro. Tra l'altro, *Supreme Commander* prevede l'utilizzo di due monitor, uno per l'azione tattica e uno dedicato alla situazione strategica.

■ Per vincere, sarà fondamentale bilanciare gli equilibri tra le tre fazioni in lotta. Una bomba atomica aiuterà...

■ La grafica non ha nulla da invidiare a un FPS, ed è zoomabile da "tutta la mappa" a "solo la torretta di una nave".

Casa **Vivendi** Sviluppatore **Massive Entertainment** Data di uscita **Primavera 2007**

WORLD IN CONFLICT

In un passato alternativo, in cui il muro di Berlino non è mai caduto, le nazioni del blocco sovietico decidono, di fronte alla crisi di inizio Anni '90, di invadere l'Europa. E mentre la NATO si mobilita per difendere il mondo libero, il Patto di Varsavia apre un secondo fronte aggredendo gli Stati Uniti in casa. Oltre al classico single player, che peraltro è stato seguito dal famoso romanziere fantapolitico Larry Bond, *World in Conflict* è focalizzato soprattutto sul multiplayer, in cui ha un approccio molto più simile agli FPS online: per esempio, quando un'unità viene distrutta, rientra in gioco dopo un certo numero di secondi, esattamente come succede ai giocatori di *Battlefield 2*. Un altro punto a favore del gioco è dato dalla possibilità di fare a pezzi e abbattere tutto ciò che si vede intorno a voi, edifici e vegetazione compresi.

Per fortuna, tutto questo non è mai accaduto.

NATO Vs URSS. Esisterà un vincitore e una terra da vincere?

Casa **Bethesda** Sviluppatore **Mad Doc Software** Data di uscita **Novembre 2006**

STAR TREK: LEGACY

Il sogno (strategico) di tutti gli appassionati di "Star Trek" sta per diventare realtà. Gli sviluppatori di Mad Doc stanno infatti realizzando il simulatore strategico definitivo, che vi permetterà di salire a bordo delle principali astronavi della Federazione, di *qualsiasi* serie. Abbiamo visto personalmente uno scontro tra Federazione e Romulani, con arrivo sul finale degli immancabili Borg, in cui la flotta dei "buoni" era composta dall'Enterprise "classica" di Kirk, da quella di "The Next Generation" e, per finire, dalla Voyager del capitano Janeway. Le missioni che comporranno la "campagna" single player eviteranno accostamenti anacronistici, ma per le "missioni libere" e quelle multiplayer, tutto sarà permesso. L'interfaccia di controllo ci è sembrata un po' troppo "sportiva", dato che l'Enterprise manovrava quasi come un caccia della Seconda Guerra Mondiale. D'altra parte, però, è quanto succede nella "realtà" delle serie televisive, no?

I Borg ai tempi di Kirk non c'erano, altrimenti li avrebbe sistemati lui.

Casa **2K Games** Sviluppatore **Firefly Studios** Data di uscita **Settembre 2006**

STRONGHOLD: LEGENDS

Prendete il piacevole *Stronghold* e ambientatelo in una serie di reami fantastici, dal ciclo arturiano a quello del conte Dracula: ecco cosa vi aspetta in *Stronghold: Legends*, in cui oltre alle tradizionali catapulte, alla fanteria e alla cavalleria non sarà inusuale incontrare un drago che svolazza sul castello e lo irrora con una bella fiammata! Il gioco contemplerà 24 missioni divise in tre campagne, e – prevediamo – un sistema multiplayer che farà la felicità di tutti gli aspiranti assediatori di castelli.

■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Digital Reality** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

WAR FRONT: TURNING POINT

Digital Reality propone una rilettura della Seconda Guerra Mondiale, in cui, dopo aver deposto Hitler, gli eserciti tedesco e alleato (utilizzabili in due campagne separate) combattono fianco a fianco contro l'Unione Sovietica. Il fatto di ignorare i paletti posti dalla realtà storica ha concesso agli sviluppatori ampi spazi di manovra nel design delle armi, che vanno a pescare direttamente nell'ambito della fantascienza con esoscheletri d'assalto e zaini-razzo. I tradizionalisti possono comunque dormire sonni tranquilli, visto che l'arsenale di *War Front* contempla anche la fanteria convenzionale e i comuni tank. La costruzione delle unità richiede un'unica materia prima, che in maniera simile a *Command & Conquer* va raccolta mediante appositi camion. Alla canonica visuale dall'alto, indispensabile per dislocare le truppe e gli edifici sulla mappa, è stata affiancata un'inquadratura in soggettiva, che i giocatori saranno liberi di sfruttare per sparare di persona dalle postazioni fisse e dalle torrette dei mezzi blindati.

■ Americani e tedeschi contro i russi: fantapolitica non tanto lontana da quello che stava per succedere dopo il '45.

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Mithis Entertainment** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

JOINT TASK FORCE

Spesso si sente parlare di sviluppatori che si avvalgono dell'ausilio di consiglieri militari per rendere più realistici i loro prodotti, ma che qualcuno potesse addirittura ricorrere alla consulenza dei produttori di armi non ce lo saremmo aspettato. E invece... ecco *Joint Task Force*, il gioco in cui il realismo tattico è tutto e il resto sta a zero! Nel titolo di Mithis non sarete impegnati a racimolare risorse e a costruire edifici, dovrete invece concentravi sul dispiegamento delle unità ed eventualmente sulla loro personalizzazione. Andrà tenuta in considerazione, inoltre, la capacità di evoluzione dei vostri uomini, che con l'esperienza guadagnata negli scontri a fuoco evolveranno di classe e potranno essere indirizzati a compiti speciali, quali medici o cecchini.

■ Casa **Freeze Interactive** ■ Sviluppatore **Digital Reality** ■ Data di uscita **Novembre 2006**

FIELD OPS

■ Difficile pensare che si tratta di un FPS, vero? Gli elementi da gioco di strategia sono preponderanti rispetto a quelli da sparatutto.

È evidente che l'idea della visuale in soggettiva applicata ai dettami della strategia in tempo reale piace a Digital Reality. Lo testimoniano *War Front* e, in maniera ancora più marcata, *Field Ops*. Da quanto apprezzato all'E3, quest'ultimo titolo rappresenta una vera miscela di RTS e FPS, in cui i combattimenti in soggettiva rivestono la stessa importanza delle "divagazioni" strategiche. L'equilibrio è sottolineato dalla natura stessa del motore grafico, che annovera nel suo codice le animazioni in motion-capture e un modello fisico capace di conferire credibilità ai combattimenti di terra, acqua e cielo. In *Field Ops* saranno presenti armi e veicoli realistici, da far impiegare alle otto classi differenti in cui verranno suddivise le unità di ciascuna delle fazioni coinvolte nelle azioni militari.

■ Casa **Dreamcatcher** ■ Sviluppatore **Metamorf Studios** ■ Data di uscita **Novembre 2006**

GENESIS RISING
THE UNIVERSAL CRUSADE

Ogni sviluppatore è libero di rendere speciale il proprio prodotto nella maniera che preferisce. C'è chi, come Digital Reality, opta per la commistione tra generi, e chi decide di approfittare del futuro per versare ettolitri di sangue. E che c'è di strano? Nulla, se non fosse che nel gioco di Metamorf il liquido in questione assume il ruolo di materia prima. Il sangue va estratto da apposite stazioni spaziali e condotto alla base, dove viene trasformato nella valuta necessaria a sostenere le scorribande galattiche del proprio esercito. Viste le premesse, non ci si deve poi stupire se per l'evoluzione tecnologica delle astronavi sia necessario ricorrere al DNA, che una volta implementato garantisce ai mezzi caratteristiche speciali in fatto di potenza di fuoco ed efficacia difensiva. L'evoluzione organica viene visualizzata in tempo reale da un eccellente motore grafico, capace di gestire senza problemi di frame-rate il putiferio di effetti speciali relativi alle esplosioni sanguinolente.

■ Casa **Strategy First** ■ Sviluppatore **Mist Land** ■ Data di uscita **Fine 2006**

JAGGED ALLIANCE 3D

Gli appassionati di strategia a turni non possono non conoscere e adorare *Jagged Alliance*, un gioco tattico in cui si controllava una squadra di mercenari in una serie di mappe dove sopravvivere e massacrare, a turni, i nemici. Mist Land sta lavorando sul seguito, che dovrebbe arrivare alla terza dimensione senza però perdere gli ingredienti che hanno resto celebri i precedenti capitoli, primo fra tutti lo sviluppo a turni. Nuovi scenari in cui combattere, un nuovo sistema di "progressione" dei vostri soldati, armi e munizioni simulate alla perfezione rendono *Jagged Alliance 3D* una delle migliori promesse "a turni" dell'E3.

■ *Jagged Alliance* è una saga tra le più seguite dagli appassionati di questo genere.

■ Casa **1C** ■ Sviluppatore **Katauri Interactive** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

BATTLE LORD

L'idea alla base di questo gioco è semplice: catturare l'attenzione degli appassionati di *Heroes of Might and Magic* e, parlando di titoli classici, del mai dimenticato *Master of Magic*. Mentre gli scontri saranno gestiti tramite una schermata molto simile a *Heroes*, il movimento dell'eroe principale nel regno fantasy in cui è ambientato *Battle Lord* sarà in tempo reale. Questa innovazione, da sola, ci suggerisce di non perderlo di vista. La grafica, peraltro, è piuttosto buona, considerando il tipo di gioco.

■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

EUROPA UNIVERSALIS III

Quando la forza è nei numeri: oltre 1.700 province, 4.000 personalità politiche storiche, centinaia di unità diverse e la possibilità di iniziare a giocare in un anno qualsiasi tra il 1453 e il 1789. Il tutto unito dal "solito" sistema di *Europa Universalis*, quindi una garanzia di cura per ogni aspetto politico, economico e militare prossima al maniacale.

■ Dalla fine del Medioevo alla Rivoluzione Francese, l'Europa è lì che vi aspetta.

■ Questa volta, gli extraterrestri invasori sarete voi. Anzi, extramarziani.

■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **ALTAR Games** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

UFO: AFTERLIGHT

Il terzo capitolo della serie *UFO* sta iniziando a prendere forma. Dopo gli eventi narrati in *Aftershock*, i terrestri passano all'offensiva e sbarcano su Marte, fondando una colonia. Ovviamente, qualcuno con antenne e sei braccia non è molto d'accordo. Abbiamo avuto la rassicurazione che il combattimento rimarrà assolutamente a turni. Bene.

■ Casa **Indipendente** ■ Sviluppatore **CDProjekt** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

THE WITCHER

Uno dei pochi GdR presenti all'E3 era questo finora quasi sconosciuto *The Witcher*, creato da una software house polacca che ha sfruttato il motore Aurora di BioWare. Il gioco vi mette nei panni di un eroe piuttosto oscuro, il cacciatore di mostri del titolo, che non ha certo di che annoiarsi nel mondo di *The Witcher*: a causa del turbolento periodo storico, i mostri non mancano, anzi! I programmatori hanno sottolineato l'importanza delle scelte che dovrete affrontare. Per esempio, dopo un combattimento particolarmente cruento, catturerete un contadino che non avrà nulla a che fare con i nemici. Se lo lascerete libero, scoprirete dopo diversi "capitoli" che la sua lingua lunga vi avrà tradito, e perderete la vostra amata. Se lo ucciderete, salverete la fidanzata, ma non un fedele amico, che cadrà vittima di un'imboscata. E potrete persino decidere di torturarlo a morte! Il gioco prevede addirittura tre finali completamente diversi l'uno dall'altro e, oltre alle 30 ore di gioco previste per arrivare alla fine, i programmatori affermano che le missioni secondarie vi impegneranno per altre 50 ore! *The Witcher* è ispirato a un ciclo di romanzi fantasy di un autore polacco, Andrzej Sapkpwski, che nei paesi dell'Est europeo è considerato un moderno Tolkien, dato che i suoi titoli uniscono al fantasy tradizionale delle tematiche molto attuali, quali il razzismo o la pulizia etnica. In attesa di veder tradotto uno dei suoi libri in italiano, potremo goderci questo promettente titolo verso l'inizio del prossimo anno.

■ Il motore Aurora di BioWare è quasi irriconoscibile.

■ In *The Witcher* sarà tutta una questione di scelte. E di avere una bella spada affilata.

■ Casa **Reality Pump** ■ Data di uscita **Fine 2006**

TWO WORLDS

Two Worlds si propone come una valida alternativa a *Oblivion*: sulla qualità del gioco di ruolo non possiamo pronunciarci, su quella del motore grafico possiamo dire che è molto promettente. La trama non è da meno: i due mondi del titolo sono quelli che dividono la civiltà dalla barbarie (capeggiata come al solito dagli Orchi), che vengono a contatto a causa di un misterioso tempio. Indovinate dove vi trovate?

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Obsidian** ■ Data di uscita **Ottobre 2006**

NEVERWINTER NIGHTS 2

Incredibilmente, l'eroe di *Neverwinter Nights 2* è un umile contadino di uno sperduto paesino della Sword Coast, che diventa d'un tratto famoso quando viene devastato dalle oscure creature del King of Shadows. Verrete quindi "evocati" da Lord Nasher di Neverwinter come uno dei pochi sopravvissuti e dovrete combinarne, come prevedibile, di cotte e di crude per vendicare il vostro villaggio. Nel comparto single player, la novità è che l'interfaccia sarà – parafrasando le parole dei programmatori – una via di mezzo tra il primo *NWN* e *Baldur's Gate*, anche perché potrete comandare un party di quattro personaggi e prendere il controllo degli altri compagni di avventura. Un bel passo in avanti rispetto ai mercenari di *NWN*. I programmatori di Obsidian ci hanno rivelato che stanno reimpostando tutto con il loro nuovo motore, denominato Electron, così da dare al gioco un aspetto davvero fantastico. E poi ci sono le nuove regole di "Dungeons & Dragons 3.5", che vi permetteranno di giocare con razze e classi molto particolari.

■ La grafica promette molto bene. Anche il fatto di avere un party (in totale) di quattro personaggi.

■ Casa **Bethesda** ■ Data di uscita **Non indicata**

FALLOUT III

Non se ne sa nulla, se non che il team di Bethesda è al lavoro sul terzo capitolo di questa saga. E se uniamo gli splendori dei primi due *Fallout* con la gente che ha creato *Oblivion*, c'è da non dormirci la notte!

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **Non indicata**

PROJECT GRAY C.

Sempre riguardo i giochi "segreti", EA è al lavoro su un gioco di ruolo di cui non è stato svelato neanche il nome! Tutte le informazioni (molto scarne, ma molto promettenti) sul sito: http://www.ea.com/official/projectgraycompany/

■ Casa **Irrational** ■ Data di uscita **Non indicata**

Poco prima di andare in stampa, è arrivata la notizia secondo cui anche Irrational (autori di SWAT 4 e Bioshock) stanno iniziando a lavorare sul "seguito di una delle saghe più amate e popolari dei videogiochi su PC". Noi speriamo sia un bel gioco di ruolo!

■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Piranha Bytes** ■ Data di uscita **Ottobre 2006**

GOTHIC 3

Le promesse del terzo capitolo di questa gloriosa saga sono invitanti: un mondo quattro volte più grande che in *Gothic II*, una lotta senza quartiere tra gli Orchi e gli umani, in cui questi ultimi sembrano aver perso la maggior parte delle battaglie e sono finiti relegati nelle zone più impervie del mondo, e un motore grafico che, se non fa impallidire quello di *Oblivion*, è sicuramente di qualità molto simile. I programmatori di *Gothic 3* affermano che questo GdR è totalmente "aperto": potrete decidere di allearvi con gli Orchi quanto con gli umani, e far evolvere la trama principale come preferirete. Riuscirete a tradire la vostra razza e allearvi con i pelle verde?

■ Dalla parte degli Orchi, o da quella degli umani? I dinosauri non sono alleati, in ogni caso.

■ Casa **10tacle** ■ Sviluppatore **10tacle Slovakia** ■ Data di uscita **Seconda metà del 2007**

ELVEON

Forte del successo di *GTR* di Simbin, 10tacle si è lanciata in una serie di acquisizioni di titoli poco conosciuti, soprattutto dell'Est europeo. *Elveon* è uno di questi giochi, ed è stupefacente vedere quanto è avanzato il suo motore grafico, così simile a quello di *Oblivion*. Il comparto video è ben realizzato, dall'eroe principale, che si muove in maniera estremamente realistica, alla cura dei dettagli nelle armi e nelle corazze. Tuttavia, nonostante le apparenze, *Elveon* è un GdR d'azione, dove conta attaccare con l'arma giusta (esistono tre classi: spade, lance e coltelli) al momento giusto, quasi come in un picchiaduro. Nel gioco impersonerete un elfo nel periodo più fulgido del regno di questa razza, cui moltissimi titoli (e libri) fanno riferimento, ma che difficilmente viene preso in considerazione, relegando i poveri Elfi al ruolo di popolazione in irrefrenabile declino.

In *Elveon* impersonerete un elfo proprio nel momento migliore e vivrete un'avventura epica nella primavera di questa nobile stirpe, piuttosto che nel suo autunno.

■ I duelli sembrano davvero fenomenali, con finte, affondi e attacchi speciali.

■ Per una volta, gli Elfi non sono una razza in decadenza. Non che questo vi eviti i guai, eh!

■ Casa **Namco** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

HELLGATE LONDON

Abbiamo provato una versione molto avanzata di *Hellgate*, visitando luoghi famosi di Londra come il Museo Britannico: sono davvero simili a quelli reali, nonostante, come in *Diablo*, la maggior parte delle sezioni "esterne" alle stazioni della metropolitana venga generata casualmente a ogni partita.
Il gioco è praticamente completo, a parte il bilanciamento mostri/personaggi, a tal punto che a settembre dovrebbe esserci la beta [illegible]

■ Sono particolarmente curiose le armi futuristiche i cui raggi "curvano" verso l'obiettivo.

■ Casa **Activision** ■ Data di uscita **Ottobre 2006**

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Create il vostro "dream team" di supereroi scegliendoli dall'enorme "catalogo" Marvel: Capitan America, L'Uomo Ragno e I Fantastici Quattro tutti insieme contro il solito Dottor Destino, in questo particolarissimo GdR d'azione le cui ambientazioni sono state "catturate" dagli albi più celebri.

■ Casa **2K** ■ Data di uscita **Agosto 2006**

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

L'espansione di DS 2 vi [illegible] in quello che, di fatto, è il quarto atto del gioco originale, in cui dovrete riuscire a distruggere per sempre il malvagio stregone origine dei vostri guai nel mondo di Aranna. Oltre alla decina circa di ore di divertimento extra per la trama principale, l'espansione aggiunge cinque ore di quest secondarie, due nuove classi e due modalità di gioco: Mercenary ed Elite.

■ Casa **BioWare** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **Fine 2006**

JADE EMPIRE

Sebbene BioWare sia al lavoro sul progetto coperto da segreto paramilitare di *Dragon Age* (che, infatti, non era presente all'E3) e – sembra – su un MMORPG, non si è lasciata sfuggire l'occasione di convertire *Jade Empire* per PC. Il passaggio da console a computer non toccherà la trama principale, ambientata in un Impero Cinese un po' medievaleggiante e molto fantasy, ma piuttosto la grafica, che è stata migliorata portando tutte le texture in alta risoluzione. Sebbene il risultato non possa competere con i GdR più recenti, l'effetto generale è comunque molto buono. Nella versione PC sono stati inseriti persino degli stili di combattimento inediti: e si tratta di un'innovazione molto importante, dato che il combattimento (simile a quello di *KOTOR*, con un'interfaccia punta e clicca che, però, in *Jade* non potrà essere messa in pausa) è un aspetto fondamentale del gioco.

■ Nel passaggio da Xbox a PC, BioWare ha aumentato la risoluzione della maggior parte delle texture.

■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **IS Games** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

■ Le ambientazioni dei livelli che dovrete attraversare sono molto diverse tra loro.

Mage Knight: Apocalypse si ispira a un gioco di ruolo "veloce" molto famoso negli USA ("Mage Knight", per l'appunto). Nella versione PC, dovrete affrontare un'invasione di esseri mostruosi capeggiata da un drago a cinque teste: per battere siffatta concentrazione del male, sarete tenuti a riunire sotto di voi le cinque razze del mondo di *Apocalypse*. Una particolarità di questo titolo è che potrete giocare i suoi "livelli" sia in single player, sia via Internet, alleati con qualche amico – il computer scalerà la potenza degli avversari automaticamente. Un altro aspetto è che non esisteranno livelli di esperienza: il vostro personaggio evolverà in relazione a quali abilità preferirete usare.

■ Casa **Sony Online Entertainment** ■ Sviluppatore **Sigil** ■ Data di uscita **Estate 2006**

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Dal primo annuncio ufficiale relativo a *Vanguard: Saga of Heroes* sono passati due anni e, finalmente, sembra che i tempi siano maturi per vedere online il MMORPG firmato da Brad McQuaid, celebre game designer già coautore di *EverQuest*. Il gioco è stato mostrato in azione all'E3 in maniera sbarazzina, nel senso che ci ha fatto percorrere parecchia strada prima di aprirsi di fronte nostre curiose pupille.
La causa del pellegrinaggio tra gli stand della fiera è dipesa dal fatto che Sigil ha da poco cambiato editore, passando dal partner di vecchia data Microsoft a Sony Online.
La passeggiata non è comunque stata vana, dato che ci ha consentito di apprezzare quanto di buono stanno facendo gli sviluppatori per rendere graficamente attraente il gigantesco "dipinto". La loro attenzione è attualmente concentrata sugli effetti ambientali relativi all'acqua, la cui superficie è pennellata con pregevoli effetti di rifrazione e le cui gocce (quelle rovesciate dalle tempeste) si muovono all'orizzonte rendendo l'idea di una bufera imminente. Quest'ultimo aspetto è destinato a rivestire una certa importanza anche in termini di meccanica di gioco, visto che alcuni personaggi subiranno l'influenza del clima, mentre altri saranno addirittura in grado di manipolare gli eventi meteorologici.
Parlando di personaggi, non possiamo nascondervi il desiderio di vederli più dettagliati nella versione finale del gioco, perché quelli presenti all'E3 erano un po' troppo approssimativi anche per un MMORPG. Tale pecca viene comunque bilanciata dalla pertinente interfaccia di personalizzazione, mediante cui è possibile creare tipi "umani" d'ogni genere e sorta. Questi andranno poi ad abitare in case egualmente personalizzabili con una serie di 8.000 è più accessori differenti.
Eccellente è parsa la densità di popolazione dei dungeon, che sono di gran lunga più estesi di quelli presenti in *EverQuest* (da qui l'idea di fornire ai giocatori mezzi di trasporto quali battelli e cavalli) e, al contempo, abitati dalle creature più varie, tra cui vampiri e zombi.

■ I dungeon saranno persino più estesi di quelli esplorati in *EverQuest*.

■ Al momento, l'attenzione degli sviluppatori è concentrata sugli effetti dell'acqua.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Turbine** ■ Data di uscita **Fine 2006**

THE LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

Il primo MMORPG tratto dalla saga de "Il Signore degli Anelli" è ormai alle porte e GMC non ha esitato a bussare per dare un'occhiata a come si sta evolvendo il progetto. All'E3 abbiamo avuto modo di osservare come le quest si inseriscano nella vicenda narrata nei testi di Tolkien senza modificarne la trama. Per esempio, all'inizio la Compagnia dell'Anello si trova a sostare per alcuni giorni a Rivendell. Turbine ha colto così l'occasione per ambientare in tale luogo alcune delle missioni iniziali, che sono risultate ottime per cogliere la filosofia alla base del gioco. Nell'intenzione degli sviluppatori, *Shadows of Angmar* dovrà essere appassionante per tutti: in grado di accogliere i neofiti mediante un sistema canonico di evoluzione dei personaggi e, al contempo, capace di soddisfare gli esperti con una serie di obiettivi speciali, che una volta superati forniranno ai cultori della personalizzazione oggetti extra con cui modificare i propri avatar.

■ La Terra di Mezzo, nella sua versione online, saprà accogliere sia i neofiti del MMORPG, sia gli avventurieri più esperti.

■ Oltre alle ambientazioni amate dai lettori di Tolkien, non mancheranno missioni che si inseriranno nella trama dei racconti.

Gli Elfi Oscuri sono davvero belli. Una novità, per l'Orda.

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Mentre nel mondo i giocatori di *WoW* arrivano a quota 6,5 milioni, Blizzard ha presentato all'E3 l'ormai prossima espansione, che dovrebbe debuttare entro la fine del prossimo autunno. Un'espansione che, se manterrà le promesse, farà la felicità di molti degli appassionati di *WoW*, dato che non solo alzerà il livello massimo dei personaggi a 70, ma aggiungerà due razze particolarmente affascinanti: i Draenei, eterei esseri dell'Alleanza, e i Blood Elves, bellissimi elfi oscuri dell'Orda. Verrà poi aperta una zona totalmente nuova, l'Outland, che avrà collegamenti con quanto successo all'epoca di *Warcraft II* e che potrete raggiungere tramite un apposito Dark Portal. Abbiamo dato un'occhiata a diverse locazioni "nuove" e siamo rimasti affascinati da un castello abitato da centinaia di fantasmi che ballavano, mangiavano, parlavano tra loro... non vediamo l'ora di scoprire i suoi misteri! Inoltre, verrà introdotta l'abilità di produrre gemme, che rimarrà prerogativa di chi utilizzerà questa espansione – gli altri potranno solo acquistarle tramite i "mercati" (presumiamo, a prezzi esorbitanti). Chi arriverà al fatidico livello 70 sarà libero di servirsi delle cavalcature volanti, ovvero draghi assortiti che potranno volare e permettervi di raggiungere zone prima inaccessibili, oltre che di viaggiare più veloci. E poi, volete mettere farvi vedere dagli amici della gilda a dorso di drago?

Con questa espansione potrete superare il livello 60, e arrivare fino al 70.

■ Casa **Farlan Ent.** ■ Data di uscita **Giugno 2006**

DARK AND LIGHT

Il MMORPG [illegible] più [illegible] (quasi 4[illegible] km quadrati, tutt[illegible] da esplorare[illegible] realtà: qua[illegible] leggere[illegible] que[illegible] sarà già "online", a meno che n[illegible] un ritardo dell'ultimo minuto.

■ Casa **NCsoft** ■ Data [illegible] **2007**

GUILD WARS

Essendo appena uscito il secondo capitolo di *Guild Wars, Factions*, recensito su questo stesso numero a pagina 122, agli sviluppatori del rivoluzionario MMORPG non è rimasto che annunciare il terzo, che debutterà circa a metà 2007. Per ora, non si sono fatti sfuggire molto, se non una serie di immagini da cui supporre che l'ambientazione sarà orientaleggiante, alla "Mille e una Notte". Vedremo.

■ Casa **Mythic Ent** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **Fine 2007**

WARHAMMER ONLINE

Archiviato *Imperium*, Mythic si è messa totalmente all'opera per realizzare questo promettente MMORPG, ambientato nell'universo fantasy di Games Workshop. Dovrete scegliere a quale delle sei razze vorrete appartenere, scelta tra le tre "buone" (Impero umano, Nani e Alti Elfi) e le tre "cattive" (Caos, Pelle Verde e Elfi Oscuri), e combattere per la sopravvivenza stessa del vostro regno. Ricalcando la struttura e l'esperienza di *Dark Age of Camelot*, Mythic spingerà soprattutto sullo scontro Reame Vs Reame, in cui ogni singolo combattimento, ogni scenario e ogni "arena" contribuiranno alla vittoria di uno dei due schieramenti. Se ai primi livelli vi capiterà, al massimo, di vivere delle scaramucce contro le opposte fazioni, a quelli più alti dovrete scontrarvi per il possesso di terreni speciali (miniere, mulini a vento, e via dicendo) fino alla sfida totale, che vi permetterà di conquistare la capitale nemica e di depredarla (uccidendo e razziando i mercanti PNG) per qualche ora. Secondo Mythic, il bilanciamento sarà ottimale quando cadrà una capitale ogni settimana circa. Il beta test è previsto per fine anno e la redazione di GMC si è già prenotata un posto!

■ Il peggior nemico degli Orchi sono i Nani. Che non se la cavano male neanche contro i Troll.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **2007**

AION

L'anima grafica di questo MMORPG è l'aspetto che colpisce prima di ogni altra cosa: e non c'è da stupirsi, considerando che utilizza il famoso Crytek, il motore grafico di *Crysis*. Ambientato in un mondo etereo, in cui angeli, demoni e draghi combattono per far prevalere il Bene sul Male (o viceversa), quello di *Aion* è un universo persistente in cui le azioni del singolo giocatore hanno un effetto a livello globale, su ogni server, dall'evoluzione "politica" a quella "economica". Un altro obiettivo del titolo è quello di non avere limiti di alcun tipo nell'ispirazione, quindi troverete mostri tipicamente arturiani combattere con e contro creature dal sapore orientale. Il tutto reso ancora più soffuso da una colonna sonora d'eccezione, ovviamente in pieno spirito New Age.

■ Cosa ci si può aspettare da un MMORPG New Age con il motore grafico di Crytek?

■ Nessuna barriera culturale, per *Aion*.

NCsoft ha anche presentato quattro MMORPG che saranno totalmente gratuiti. Superando il concetto di *Guild Wars*, che prevede il solo prezzo iniziale del gioco e nessun "canone" mensile, l'idea è quella di catturare utenti permettendo loro di provare dei MMORPG completi, sperando che decidano di acquistare le "funzionalità" avanzate. Sebbene, per ora, non sia chiaro in cosa consistano tali funzionalità, NCsoft ci tiene a sottolineare che il "cuore" di questi giochi sarà sempre gratuito.

■ Casa **NCsoft** ■ Data di uscita **2007**

SOCCER FURY

Avete presente "Shaolin Soccer", il film in cui dei giocatori cinesi usano la palla come se fosse il punchingball di una mandria di karateki professionisti? *Soccer Fury* è il MMORPG ispirato alla nobile arte di menare le mani giocando una partita di calcetto a tre (il portiere sarà sempre un PNG).

■ Casa **NCsoft** ■ Data di uscita **2007**

TENNIS ONLINE

Il nome non è ancora definitivo, ma è un titolo di tennis visto come lo potrebbe vedere un giocatore giapponese su Game Boy. Personaggi "carini" e grafica degna di un manga lo rendono il titolo perfetto per un'audience più "casual". Ma non è escluso che ci giocheremo anche noi, anzi!

■ Casa **NCsoft** ■ Data di uscita **Fine 2006**

DUNGEON RUNNER

Un mondo fantasy, in cui gli abitanti si preoccupano essenzialmente di entrare in uno dei numerosissimi dungeon, massacrare i mostri che lo abitano e fare man bassa dei tesori trovati. Cercando, nel contempo, di non lasciarci la pelle e, possibilmente, girando in compagnia di altri giocatori. Semplice, diretto e – nella forma base – gratuito.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Destination games** ■ Data di uscita **Metà 2007**

TABULA RASA

Richard Garriott, meglio noto come Lord British e per gli splendidi GdR single player degli Anni '80 e '90 della mitica serie *Ultima*, sta ultimando il suo MMORPG, cui si è dedicato anima e corpo negli ultimi cinque anni (trovando, però, il tempo di dirigere la sede americana di NCsoft). Dopo una (nuova) rivoluzione che ha trasformato *Tabula Rasa* per la terza volta, Garriott è sicuro che il suo MMORPG è pronto per la fase finale di betatest, e che l'uscita nei negozi è a mesi di distanza, e non più anni. Di certo c'è solo quanto abbiamo visto, cioè un MMORPG fantascientifico con pochissimi elementi fantasy, in cui dovremo combattere insieme a migliaia di altri giocatori contro una razza di alieni demoniaci e meccanici che ha invaso la Terra e altri pianeti. Grazie all'aiuto di alieni "buoni" (esistono anche quelli, pur se più rari!), il genere umano ha le armi e la tecnologia per lottare. Garriott insiste sul fatto che *Tabula Rasa*, sebbene assomigli a un *UT 2004* persistente, è a tutti gli effetti un GdR: se sparerete con una pistola laser, il danno e la probabilità di colpire dipenderà solo dalle vostre statistiche, non dalla mira. Un elemento piuttosto interessante è dato dalla lingua "pittografica" universale che, nelle intenzioni del vate dei GdR, dovrebbe permettere a qualunque utente, italiano, americano o coreano, di capire gli altri partecipanti e le scritte del gioco. Per una volta, i giocatori anglosassoni non saranno avvantaggiati rispetto agli altri, anche se speriamo che la neolingua pittografica non richieda una laurea in letteratura antica per essere compresa e usata. Speriamo anche che *Tabula Rasa* arrivi senza altre rivoluzioni.

■ Che il nome del gioco derivi dal fatto che Lord British ha cancellato e rifatto tutto almeno tre volte?

■ Non fatevi trarre in inganno: è un MMORPG molto raffinato, non un FPS online.

■ Casa **Funcom** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **2007**

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

La particolarità di questo splendido MMORPG è che la prima porzione del gioco non sarà per nulla "online". I primi venti livelli li dovrete sudare in single player, in una specie di enorme sezione introduttiva che, da sola, vale quanto un GdR di buon livello – anche perché è stata creata dagli autori di avventure degne di nota, come *The Longest Journey* e il suo seguito *Dreamfall*. Ambientato nel mondo di Conan il barbaro (e stiamo parlando dei racconti di Robert E. Howard), in *Age of Conan* potrete scegliere tra tre razze principali e quattro "classi", che verranno ulteriormente specializzate proprio al momento del passaggio da single a multiplayer, al fatidico livello 20. Dovrete visitare tre enormi regioni del mondo di Conan: Aquilonia, Cimmeria e Stigia, esplorare deserti infuocati e malsane paludi, oltre a decine di città più o meno ospitali.

Il sistema di combattimento è particolarmente evoluto e, secondo come muoverete la vostra arma, potrete "attivare" devastanti "combo", che comprenderanno la decapitazione del nemico più vicino oppure l'affondare la lama nel suo corpo e poi spingerlo via con un calcio! Quando si tratterà di affrontare le orde nemiche, i personaggi di livello superiore potranno aspirare al ruolo di generali in capo e decidere la strategia di interi eserciti – oppure mettersi ai controlli di un pezzo d'artiglieria e seminare proiettili tra gli avversari!

Tutto *Age of Conan* è costruito sul binomio single/multiplayer e potrete viverlo come un'esperienza solitaria, oppure "mista": un approccio interessante, che non mancherà di coinvolgere anche chi, finora, ha resistito al fascino dei mondi persistenti.

La prima sezione del gioco è rigorosamente single-player.

Potrete scegliere di appartenere a una delle tre regioni principali dei racconti.

■ Casa **Sony Online** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **2007**

GODS & HEROES: ROME RISING

Ambientato in una Roma antica quanto fantasy, questo MMORPG vi farà affrontare nemici reali, come i Galli o i Cartaginesi, e altri un po' meno storici, come gorgoni, meduse e chimere. Per fortuna, non sarete soli: oltre che sull'aiuto degli dei (almeno, di quelli favorevoli a Roma), potrete contare sul controllo (quasi come in un RTS) di personaggi non giocanti controllati dal PC. *Gods & Heroes* prevede, già al momento di andare online, oltre 1.000 quest diverse!

Gli dei cammineranno al nostro fianco. O ci calpesteranno, secondo il loro umore.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Revolution** ■ Data di uscita **Estate 2007**

BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH

George Stobbart è tornato e Revolution intende continuare a produrre avventure vere e proprie! Mentre molti "nomi" del settore, come Funcom, tendono a passare ai "film interattivi", Revolution ci ha promesso per l'anno prossimo un'avventura grafica con i fiocchi, in cui il sempreverde George si innamorerà di una misteriosa donna, quella "sbagliata", la cui sparizione lo proietterà in un dedalo di enigmi a sfondo "teoria del complotto globale". Anche perché scoprirà l'esistenza di una materia prima dimenticata da millenni e che interesserà un po' tutti, dai governi ai distributori di bibite e di scarpe. Il motore grafico mostra una certa evoluzione dal terzo capitolo e, in generale, la struttura e l'interfaccia ricordano quelle di *Gabriel Knight 3*.

■ George ha una vera abilità per cacciarsi nei guai. Anche per cavarsela, però.

■ Il sistema di controllo prevede la possibilità di "usare" o "prendere" gli oggetti, per fortuna.

■ Casa **Atari** ■ Data di uscita **Fine 2006**

THE SACRED RINGS

400 diverse ambientazioni, fra interi mondi, ma "solo" 25 enigmi vi aspettano nel seguito di *Aura*, in cui dovrete combattere con un clan rivale di "Keeper" di anelli magici che, se uniti a potenti manufatti, possono consegnare il potere finale ai cattivoni di turno.

■ Casa **Atari** ■ Data di uscita **Fine 2006**

SAFECRACKER

Un'avventura piuttosto bizzarra, in cui dovrete aprire ben 40 casseforti seminate nella enorme villa di un defunto riccone con la mania della sicurezza, che vi eleggerà quale suo unico erede solo se sarete in grado di riuscire in questa impresa degna di Lupin III.

■ Casa **Ubisoft** ■ Data di uscita **2007**

LOST

Non si sa ancora se si tratta di un'avventura vera e propria, ma speriamo caldamente di sì. Ubisoft, appena chiuso l'E3, ha annunciato che pubblicherà il videogioco tratto dalla serie televisiva più fortunata degli ultimi anni, "Lost". Anche un'avventura-horror ci andrebbe benissimo.

■ Casa N.D. ■ Sviluppatore **Quantic Dream** ■ Data di uscita **2008**

HEAVY RAIN

È ancora presto per affermare che il prossimo lavoro di David Cage, già autore dell'intrigante *Fahrenheit*, sarà in verità un capolavoro, ma a giudicare da quanto visto all'E3 non si può che rizzare le antenne e restare sintonizzati sulle informazioni che nei prossimi mesi pioveranno – è proprio il caso di dirlo – dagli uffici di Quantic Dream. Ma torniamo al presente e vediamo in cosa consiste il "technical demo" presentato alla fiera losangelina. Precisiamo subito che non è un vero gioco, ma piuttosto il provino digitale sostenuto dall'attrice, anch'essa digitale, che dovrebbe diventare la protagonista della vicenda. Il filmato mette in evidenza la capacità espressiva di Aurelie Barncilhon, una capacità che le permette di comunicare attraverso i gesti e la mimica facciale stati d'animo quali la tristezza, la rabbia e la noia. Aurelie interagisce con la telecamera, la punta con lo sguardo mentre si sposta da una stanza bianca a una cucina. Poi le parla e si appoggia una pistola alla testa, prima di scoppiare in lacrime. Tutte le animazioni e le lacrime sono generate in tempo reale dal motore grafico, che è il vero protagonista dello show. Non per nulla *The Costing* – questo il nome del demo – altro non è che una vetrina degli effetti speciali che renderanno *Heavy Rain* un gioco molto... speciale!

■ Più che un'avventura *Heavy Rain*, minaccia di seguire il sentiero dei film interattivi.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **AWE Games** ■ Data di uscita **Novembre 2006**

AGATHA CHRISTIE
OMICIDIO SULL'ORIENT EXPRESS

Non ci sono dubbi sul fatto che Agatha Christie sia molto più famosa tra i lettori di romanzi gialli di quanto non lo sia tra i videogiocatori di avventure thriller. Ricordiamo un solo esempio di digitalizzazione dei sui scritti, tale *E non ne rimase nessuno* pubblicato all'inizio dell'anno da The Adventure Company. *Omicidio sull'Orient Express* dice poco in termini di grafica, ma propone una chiave di lettura interessante in termini narrativi, dato che inserisce un personaggio (giocabile) nel racconto originale. Si tratta dell'affascinante Antoinette, che per aiutare l'inossidabile Hercule Poirot dovrà interagire con più di venti viaggiatori e passare in meticolosa rassegna tutti gli indizi presenti sul treno e nelle sue immediate vicinanze. Stando a quanto affermato dagli sviluppatori, infatti, le 25 ore necessarie al completamento del gioco saranno ambientate per lo più sui vagoni, ma non mancheranno brevi sortite nella stazione di partenza e nello scenario della valanga.

■ Altri omicidi, altri testimoni e altri colpevoli. Ma un solo protagonista.

■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **Artematica** ■ Data di uscita **Fine 2006**

BELIEF & BETRAYAL

Sulla scia dell'interesse sollevato attorno alle faccende ecclesiastiche dal romanzo, film e infine videogioco de "Il Codice Da Vinci", Artematica si è messa all'opera su un'avventura che ci permetterà di puntare e cliccare sulle cospirazioni della curia e sui segreti biblici. *Belief & Betrayal* sarà ambientato nelle catacombe di antiche cattedrali e tra scaffali di libri polverosi e pericolosi (per la chiesa), che sarebbero dovuti bruciare come tanti altri nei roghi dell'inquisizione. Invece, sono rimasti intatti fino ai giorni nostri e, da quanto mostrato in un breve trailer all'E3, non aspettano altro che essere sfogliati dal giornalista Jonathan Danter. Il ragazzo ha iniziato a interessarsi ai misteri relativi alla ricompensa ottenuta da Giuda per il tradimento di Gesù, dopo che su zio è stato vittima di un misterioso omicidio. Per favore, non chiedeteci di spiegarvi il nesso, ora non saremmo in grado di farlo. Aspettate, invece, che abbiamo esplorato New York, Londra, Oxford, Venezia e Roma nel corso dell'avventura e poi tornate a interrogarci.

■ *Belief and Betrayal* era una delle pochissime produzioni tutte italiane presenti all'E3.

■ Casa **Buena Vista** ■ Sviluppatore **Liquid Ent.** ■ Data di uscita **Fine 2006**

DESPERATE HOUSEWIVES

A prima vista, potrebbe sembrare un clone di *The Sims* in cui lo scopo principale è ficcanasare nel cortile della vicina, oltre che creare l'arredamento più invidiabile e cornificare l'ignaro marito. Insieme a tutto ciò, però, in questa licenza di telefilm tra i più seguiti anche in Italia c'è una catena di "missioni" in cui emulare quanto accade nella prima serie. Per esempio, dovrete trovare un modo per introdurvi in casa della vicina che si comporta in modo sospettoso, senza farvi beccare sul più bello. Nella versione americana, la voce "narrante" sarà la stessa del telefilm (l'amica che, all'inizio della serie, si suicida in circostanze misteriose) – speriamo che lo stesso succeda anche da noi, così da sentire i "nostri" doppiatori. Gli sviluppatori sono gli stessi di *Dragonshard*, quindi rimarremmo molto stupiti se il gioco si rivelasse insipido e incolore.
Confidiamo, quindi, in un'alternativa originale ai "soliti" gestionali, anche se bisogna verificare se la licenza da telefilm non imbriglierà troppo i programmatori. E poi, non vediamo l'ora di prendere il controllo di Eva Longoria!

■ "Cora, nascondi anche tu un sospettato di omicidio in cantina?". "No, quella è la seconda serie. Mi limito a una cassapanca nel lago".

■ Non dovrete arredare (solo) la casa, ma dipanare i misteri di Wisteria Lane.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Data di uscita **Inizio 2007**

SPORE

Will Wright lo dovreste conoscere tutti. È il papà di *The Sims*, ma anche di *SimCity* e di parecchi altri giochi che hanno un minimo comune denominatore: l'incredibile originalità. Da oltre due anni è concentrato sullo sviluppo di questo suo nuovo titolo che, in breve, simulerà nientemeno che l'intera evoluzione. Un progetto non da poco! *Spore* sarà diviso in tre "macrofasi": la prima sarà quella del periodo unicellulare, in cui dovrete "pilotare" la vostra splendida creatura nel brodo primordiale – Wright paragona questa esperienza a *Pac-Man*. Una volta guadagnata la spiaggia e la capacità di deambulare, dovrete vedervela con i predatori che circoleranno intorno a voi. Ancora qualche millennio (simulato) e le vostre creature domineranno i continenti, si saranno unite in una società (si spera) perfetta, e saranno pronte per l'esplorazione spaziale.
La grafica fumettosa non deve ingannare: ogni creatura sarà praticamente unica e, grazie a uno speciale motore 3D, sarà consentito modificarla geneticamente a ogni nuova generazione, radattandola ai vostri desideri di dominio.

■ *Spore* è uno dei titoli più originali e innovativi. Speriamo sia anche divertente...

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Tilted Mill** ■ Data di uscita **Settembre 2006**

CAESAR IV

Sono passati quasi dieci anni dall'uscita di *Caesar III*, l'originale gestionale ambientato nell'antica Roma focalizzato sulla gestione dell'Urbe. Il team di sviluppo, fondato dagli esuli di Impressions (gli autori del capitolo precedente) ha dichiarato di voler rimanere il più possibile fedele al progetto iniziale: una grande importanza, quindi, sarà rivestita da come edificherete i vari edifici nella città. Dovrete mettercela tutta per far cooperare i diversi "strati" della popolazione, da quelli più umili ai ricchi patrizi. Come negli episodi passati, l'aspetto militare sarà ridotto al minimo - d'altra parte, avrete già abbastanza problemi a far quadrare i conti e a evitare devastanti ribellioni!

■ *Caesar IV* rimarrà improntato sul lato gestionale ed edilizio, sorvolando sulla parte militare.

■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firefly/Firaxis** ■ Data di uscita **Estate 2006**

CIVCITY: ROMA

Roma conquista l'E3, o almeno una pagina dello speciale! E si tratta di un evento felice, quanto il connubio tra Firefly, gli autori della saga di *Stronghold* e i "ragazzi" di Firaxis, primo fra tutti il geniale Sid Meier, responsabile dello splendido *Civilization IV*. L'idea è di creare un simulatore cittadino con un respiro più epico, ispirandosi al magnifico strategico di Meier: ecco, quindi, che dovrete modellare la città romana dei vostri sogni partendo dalle strade fino al singolo edificio (e ce ne saranno a centinaia!), per poi gestire ogni aspetto della vita del "cives" - potrete persino entrare negli edifici costruiti. Non mancheranno i giochi con i gladiatori, le corse con le bighe, e - ovviamente - la city-pedia, la versione cittadina della famosissima civ-pedia di Sid Meier. L'uscita nei negozi di *CivCity: Roma* non è lontana! Speriamo che abbia successo e che presto vengano realizzati *CivCity: Londra, Parigi* e *New York*!

■ Non vediamo l'ora di mettere le mani su questa "unione" tra i creatori di *Civilization* e quelli di *Stronghold*.

■ Non mancherà una corposa "citypedia" che spiegherà nel dettaglio tutti gli aspetti di questo gestionale.

■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Konami** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

PRO EVOLUTION SOCCER 6

■ Nel nuovo *PES* le manovre d'attacco saranno più fluide e spettacolari.

Parlare di miglioramenti in un gioco "perfetto" qual è l'ultimo capitolo di *Pro Evolution Soccer* suona quasi ridicolo. Il quinto episodio della serie, pubblicato l'ottobre dello scorso anno, ha infatti stabilito un punto di riferimento per tutto quanto fa calcio su PC. Tuttavia, in qualità di pallonari incalliti, non ci siamo lasciati sfuggire l'opportunità di studiare quanto di nuovo l'edizione 2007 offrirà al pubblico e abbiamo scoperto che è proprio il modo di intendere il gioco del calcio che sta per subire un mutamento. Il nuovo *PES* sarà orientato allo spettacolo, inteso come possesso di palla e conseguente sviluppo di azioni ariose, basate sulla maggiore efficacia dei dribbling e sulla ritrovata precisione dei lanci lunghi, in particolare del filtrante alto. Sempre nell'ottica di rendere il gioco più fluente, i maestri di Konami sembrerebbero decisi a mettere un tappo sul fischietto degli arbitri, in modo da ridurre in maniera sensibile le interruzioni e agevolare la costruzione delle manovre offensive. Di contro, la permissività potrebbe anche aprire la strada ai "macellai difensivisti", concedendo loro un più ampio margine di errore nelle entrate "omicide". Se così fosse, gli sviluppatori hanno comunque pronta la contromossa, basata sull'aumento della resistenza dei calciatori, che nel nuovo capitolo saranno meno propensi a cadere e a perdere il controllo della sfera.

■ I calciatori controllati dalla I.A. sfruttano gli spazi e si propongono per lanci in profondità.

Un interessante lavoro di perfezionamento – non stiamo parlando di miglioramenti! – è stato svolto anche sull'Intelligenza Artificiale. I compagni di squadra gestiti dalla CPU si dimostrano più abili nello sfruttare gli spazi muovendosi senza palla e l'impressione, in alcune circostanze, è che siano addirittura loro a dettare le linee di passaggio ai giocatori.
Un ultimo particolare su cui vogliamo soffermarci è il sistema di controllo del tiro. Stando a quanto affermato da Konami, in *PES 6* sarà più semplice colpire la palla di prima intenzione e al volo, senza correre il rischio di abbattere qualche spettatore abbarbicato sull'ultimo anello dello stadio!

■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **EA Tiburon** ■ Data di uscita **Agosto 2006**

MADDEN NFL 07

All'E3 abbiamo avuto modo di constatare le qualità del nuovo *Madden*, ammirando la qualità dei riflessi che si stagliavano sui caschi bagnati degli atleti (abbiamo giocato sotto la pioggia, su un campo in progressivo inzuppamento) e l'ottima fattura dei modelli umani. Rispetto alle passate edizioni, le differenze tra i mastini della linea difensiva e gli agili, seppure prestanti, ricevitori sono più marcate. I primi, per esempio, godono di quel tocco di realismo in più dettato dalla pancetta che si srotola dalla cintura in giù, mentre i secondi espongono fisici scolpiti nella roccia.

■ I giocatori avranno modo di gestire con più precisione i placcaggi effettuati dagli uomini di linea.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Kuju** ■ Data di uscita **Giugno 2006**

SENSIBLE SOCCER 2006

Perché dovremmo esaltarci alla vista di un'opera riesumata come *Sensible Soccer 2006*, quando possiamo spassarcela quotidianamente con capolavori del calibro di *PES*? Proprio perché è stata riesumata, è ovvio.
Il calcio secondo Codemasters è privo di tatticismi e si avvale di un sistema di controllo talmente intuitivo, che viene quasi da chiamarlo banale. E ben venga la banalità, quando va a braccetto con il divertimento e quando, come nel caso di *Sensible Soccer 2006*, si avvale di una veste grafica tutta speciale. Attenti, però, non siamo parlando di tonnellate di poligoni o di motion-capture, ma di calciatori sagomati con il Cel-Shading e caratterizzati da crani giganti. Il colmo è che i loro testoni non nascondono un cervello sopraffino, visto che di Intelligenza Artificiale, nel gioco di Kuju, non si può proprio parlare. Meglio lasciar perdere e accontentarsi della prospettiva di avere a disposizione più di 5.500 atleti, suddivisi in 350 formazioni tra nazionali e club.

■ I portieri si esibiscono in uscite mozzafiato e hanno l'opportunità di posizionare la barriera prima dei calci piazzati.

■ *Sensible Soccer* supporterà partite multiplayer con un massimo di 4 giocatori.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eden Studios** ■ Data di uscita **Autunno 2006**

TEST DRIVE UNLIMITED

Pensavamo di aver capito tutto del concetto MMO combinandolo con l'RPG, ma non avevamo considerato i GDG. Tutto chiaro, vero? Se così non fosse, sappiate che con GDG intendiamo i giochi di guida, ovvero quelli come *Test Drive*, che nella sua evoluzione *Unlimited* permetterà ai partecipanti di competere online e di esplorare liberamente lo splendido panorama di Oahu, una perla dell'arcipelago delle Hawaii. Come nella vita reale, anche in quella virtuale ideata da Eden i soldi fanno la differenza quando si parla di auto e di lussi in genere. Non ci si deve stupire, quindi, se con i 200.000 dollari disponibili all'inizio della partita ci si può permettere solo una Ford e un monolocale in periferia. Tranquilli, verranno tempi migliori, soprattutto se dimostrerete che con il volante tra le mani ci sapete fare. In attesa di vedervi sfrecciare al nostro fianco in Banda Larga, ci farebbe piacere intrattenervi con dei dettagli sul gioco. Dovete sapere che l'isola su cui ci siamo dati appuntamento è attraversata da 1.600 Km di strade, su cui saettano vetture e motociclette di varie marche. A vederle da lontano, non si direbbe che siano così dettagliate, ma quando ci sia avvicina viene quasi voglia di accarezzarne i profili affusolati e di infilare le dita nelle scanalature degli pneumatici. Scusate, dev'essere quest'aria delle Hawaii che ci ha dato alla testa.

■ Nel gioco di Atari saranno presenti più di 125 bolidi reali, a due a quattro ruote.

■ *Test Drive* consentirà di organizzare gare multiplayer con una cinquantina di regole differenti.

■ Casa **Topware** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Data di uscita **N.D.**

XPAND RALLY XTREME

Ebbene sì, la conferma è arrivata puntuale: anche in *Xtreme*, come nell'originale episodio di *Xpand Rally*, un pilota che centra un palo a 200 all'ora muore! Perché quella faccia? Volevate il realismo e Techland ve lo serve come portata principale con un contorno di grafica sopraffina. Le prime immagini di *Xpand Rally Xtreme*, oltre a confermare la qualità dei modelli poligonali delle vetture – onore al Chrome Engine –, accontano anche di un gioco che potrebbe allontanarsi dalla disciplina rallistica vera e propria, per andare a scomodare bolidi che con sterrati e fango non hanno molto da spartire. Stiamo parlando di modelli da Gran Turismo più adatti ai circuiti asfaltati, cui saranno comunque affiancate le classiche 4x4 da rally, le buggy e i camion. Ai 40 percorsi predisposti da Techland andranno ad aggiungersi quelli sviluppati dai giocatori mediante l'apposito editor ChromEd.

■ Le prime immagini del gioco lasciano solo intuire la potenza del Chrome Engine.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Data di uscita **2007**

COLIN MCRAE RALLY

Dopo un paio d'anni in cui il rombo dei motori di Codemasters è rimasto sopito, l'editore britannico torna a farsi sentire con l'annuncio di un nuovo episodio della pregiata serie *Colin McRae*. Il prodotto, che dovrebbe vedere la luce il prossimo anno, si differenzierà dai capitoli precedenti per un diverso approccio al mondo delle gare. Oltre alle classiche prove speciali contro il cronometro, il gioco metterà a disposizione dei piloti un'ampia selezione di eventi off road, tra cui le micidiali competizioni di salita e gli eventi ad alto tasso d'incidenti della categoria Rally Cross. Per quanto, al momento, gli sviluppatori non abbiano diramato dettagli relativi al parco vetture, pare assodata la presenza di auto e tracciati reali, ambientati in ogni angolo del Globo. L'obiettivo di Codemasters è quello di creare un gioco capace di soddisfare le esigenze di un'ampia fascia di pubblico, fornendo ai piloti scalmanati l'opportunità di cimentarsi in gare con più macchine in pista, e ai puristi del rally quella di correre secondo le regole del più ferreo realismo.

■ Per il nuovo episodio di *Colin McRae Rally*, Codemasters ha in serbo una valanga di bolidi e competizioni ufficiali.

■ Casa **Sega** ■ Data di uscita **2007**

SEGA RALLY REVO

Sappiamo che *Sega Rally* non è un gioco realistico e che, magari, le sue derapate esagerate vi fanno storcere il naso, ma quello di Sega è comunque un titolo da cui non si può prescindere... anche se non si dispone di immagini con cui commentarlo. Il demo presentato all'E3 ci ha piazzati al volante di una Subaru Impreza WRX, che giro dopo giro ha scavato nel terreno fangoso dei solchi di una profondità e di un realismo estremi. Oltre a soddisfare la vista, la deformazione in tempo reale del tracciato ha sottolineato l'indipendenza delle sospensioni e la precisione degli effetti particellari. In particolare, abbiamo apprezzato il modo in cui gli schizzi di fango imbrattavano la carrozzeria e i cerchioni dorati del nostro mezzo, che in quanto già sporco non si faceva problemi a trapassare nuvole di polvere e a sguazzare nelle pozzanghere, evidenziando la cura riposta nello sviluppo degli effetti grafici.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Supersonic** ■ Data di uscita **Estate 2006**

MICRO MACHINES V4

In quale altro gioco di guida si ha la possibilità di sfrecciare di fianco a un pacco di biscotti e di affrontare una brusca curva attorno a una tazza di caffè latte, se non in *Micro Machines*? Vi aiutiamo noi nella risposta: in nessuno! Le ruotine di Codemasters sono uniche nel loro genere e sono pronte a tornare sulla tavola della prima colazione con un titolo tutto da gustare. La giocabilità e la grafica di *Micro Machines v4* sono destinate a non subire stravolgimenti, visto che il sistema di controllo dovrebbe restare quello arcade cui siamo abituati e che l'estetica si conferma molto colorata. A fare la differenza rispetto al passato saranno i contenuti, in particolare le 750 mini vetture, suddivise in 25 categorie, e le 25 armi con cui equipaggiarle. Ovviamente, sarete liberi di spassarvela nella modalità single player, ma per cogliere il vero spirito del gioco vi consigliamo di prendere in considerazione il multiplayer e di mettere mano all'editor dei tracciati.

■ Dal tavolo da biliardo al cortile dietro casa... ogni scenario della vita quotidiana si presta a fare da sfondo ai 50 circuiti di *Micro Machines v4*.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Aces Studios** ■ Data di uscita **Fine 2006**

FLIGHT SIMULATOR X

■ Le "missioni" incluse in *Flight Simulator X* saranno circa una cinquantina.

Più di 20 anni di onorata carriera, un appuntamento fisso per gli appassionati di simulatori di volo: il decimo "capitolo" di *Flight Simulator* promette, prima di tutto, una grafica strabiliante, soprattutto grazie alle prodezze di DirectX 10 e di Windows Vista. Oltre a ciò che pretende l'occhio, però, *Flight Simulator X* prevederà diverse innovazioni che potrebbero renderlo interessante anche per chi ritiene che volare diritti per tre ore tenendo d'occhio la bussola magnetica sia l'emozione più frenetica che il PC riesca a regalare. In primo luogo, saranno incluse una cinquantina di missioni, che dovrete superare per affinare le vostre abilità di pilota virtuale. Inoltre, una nuova modalità online vi permetterà di interagire con altri appassionati, assumendo il ruolo di pilota, co-pilota e persino di addetto nella torre di controllo!

■ Casa **Idea Games** ■ Sviluppatore **Bohemian Int** ■ Data di uscita **Fine 2006**

ARMED ASSAULT

Questo gioco si dovrebbe chiamare *Operation Flashpoint 2*, se non fosse che il "brand" è proprietà di THQ. Per tale motivo, Bohemian ha dovuto battezzarlo con un anonimo *Armed Assault*, ma siamo sicuri che presto gli appassionati di FPS simulativi impareranno a conoscerlo per ciò che è. Su un'isola fittizia (di 400 Km quadrati), ma piena di mezzi e armi *molto* realistici, si confrontano due schieramenti, uno post-comunista e l'altro fervente democratico, a suon di missioni dinamiche e combattimenti senza quartiere. L'esperienza più intrigante è quella multiplayer: *Armed Assault* permetterà a oltre 100 (avete letto bene!) giocatori di combattere divisi nelle due fazioni!

■ Casa **10tacle** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Data di uscita **Settembre**

GTR 2

I mitici Simbin stanno dando gli ultimi ritocchi al loro capolavoro a quattro ruote, che nel giro di qualche mese ci farà vivere l'emozione di un vero simulatore di guida. 28 percorsi "ufficiali", oltre 140 bolidi riprodotti con la consueta passione per il dettaglio e un motore grafico tutto nuovo sono gli ingredienti di questo simulatore di guida per chi ama calibrare ogni sterzata con precisione millimetrica.

■ Non manca molto: tra qualche mese potremo sfrecciare a bordo di questi bolidi sul nostro PC.

■ Casa **1C** ■ Sviluppatore **GS Software** ■ Data di uscita **Fine 2006**

WHIRLWIND OF VIETNAM: UH-1

Uno dei rari simulatori visti all'E3, che vi permetterà di rivivere gli eventi di fine 1965 nelle operazioni di la Drang dal punto di vista di un pilota o cannoniere sul mitico elicottero Huey. La particolarità di questo simulatore è che vi consente di pilotare direttamente un elicottero, ma anche di dare ordini a tutta la formazione. La grafica non è sconvolgente, anzi, ma gli appassionati di simulatori velivoli ad ala rotante non dovrebbero lasciarselo sfuggire.

■ Sentirete anche voi l'odore di vittoria, a base di napalm e razzi incendiari.

SEE YOU NEXT YEAR
MAY 16 - 18, 2007

Il team degli FPS miracolosi (a episodi)

Valve

Gli autori di *HL2* parlano del futuro del "gioco-serial": un motore grafico in continua evoluzione, un personaggio perfetto per degli episodi, e una piattaforma di distribuzione online.

GMC ha incontrato Doug Lombardi, "voce" ufficiale di Valve, e tre dei migliori elementi di questa software house: Robin Walker, David Speyrer ed Eric Johnson.
Ne è scaturita un'allegra chiacchierata su Steam, Source e gli episodi futuri di *Half-Life 2*.

Iniziamo dalla domanda che tutti vorranno porvi non appena arriveranno ai titoli di coda di *Half-Life 2: Episode 1*. Quando uscirà *Episode 2*?
Valve Abbiamo iniziato a lavorare sul secondo episodio praticamente insieme a *Episode 1*, quindi l'intervallo di tempo sarà inferiore rispetto a quello intercorso tra *HL 2* e *Episode 1*. Crediamo che sarà pronto tra meno di un anno, ma si tratta di una data indicativa, dato che vogliamo prenderci tutto il tempo per vagliare i commenti dei giocatori di *Episode 1* e per introdurre, eventualmente, delle modifiche nel gioco.

Questo significa che probabilmente saranno usciti, nel frattempo, diversi FPS dalla grafica a dir poco strabiliante, come *Crysis*. Pensate di aggiornare in modo sensibile il motore grafico?
Valve Il motore grafico è già cambiato in *Episode 1*: non solo per la presenza costante dell'HDR in tutto il gioco, ma - per esempio - per un uso più accurato dei Pixel Shader 3.0. L'illuminazione di Alyx, che essendo ora una vera "co-protagonista" deve essere sempre ben visibile e identificabile, è molto diversa da quella che avete visto in *Half-Life 2*. Inoltre, dato che probabilmente nel frattempo uscirà Windows Vista, siamo abbastanza certi che il motore sarà più "evoluto".

Dove sarà ambientato *Episode 2*? E quanto sarà lungo?
Valve L'ambientazione per ora è un segreto! Non sarà lontano dai confini di City 17 e sarà tendenzialmente più all'aperto, come si può intuire dal video (presente anche sul DVD e sul CD 3 di GMC di questo numero, N.d.R.). Sulla durata del gioco, per il momento ci stiamo calibrando sulle cinque-sei ore, come *Episode 1*. Per noi, è la lunghezza giusta, che mantiene alta la tensione senza innescare la "noia" che a volte scatta dopo dieci-dodici ore.

Quanti episodi prevedete di realizzare, e a che intervallo uno dall'altro?
Valve Al momento, prevediamo di creare una trilogia di episodi, e siamo abbastanza sicuri che Episode 2 sarà pubblicato entro la fine di quest'anno. La storia sarà piuttosto lunga e articolata, e vogliamo "distribuirla" attraverso questi tre Episodi. Siamo convinti che la narrazione tramite episodi sia migliore di quella per "capitoli" separati da anni di sviluppo: in questo modo, i nostri fan possono giocare a un episodio ogni sei-dieci mesi, e non aspettare un nuovo prodotto ogni quattro-cinque anni.

Ricalcherete, quindi, una struttura simile a quella delle puntate di una serie televisiva?
Valve Assolutamente sì!
Al momento siamo in contatto con i creatori del serial "Lost" e stiamo chiedendo loro consigli su come realizzare i nostri episodi. Sono davvero in gamba e ci hanno suggerito un sacco di trucchetti su come soddisfare la curiosità del pubblico, lasciando però la voglia di vedere la "puntata" successiva. Seguendo il parallelo "serie TV/ gioco a episodi", al momento consideriamo *Half-Life 2* come il "pilota" (la puntata iniziale di una serie, che serve per giudicare se piacerà al pubblico e se sarà seguita, N.d.R.).

Che differenza c'è tra produrre un gioco "a episodi" piuttosto che un titolo "completo" come *Half-Life 1* e *2*?
Valve Il vantaggio più sensibile, dal punto di vista di noi programmatori, designer e artisti, è che l'intero team sa tutto del gioco. Normalmente, per esempio, un artista che sta creando i mostri di un certo livello conosce bene solo quella sezione del progetto. Dato che *Episode 1* copre un'area più contenuta di *Half-Life 2*, tutti sapevano (quasi) tutto del gioco nel suo complesso. Questo è un enorme vantaggio, dato che le idee circolano meglio. Inoltre, il sistema a episodi ci permette di "calibrare" ogni puntata con il feedback dei giocatori su quella precedente. Siamo ansiosi di sapere cosa ne penseranno gli

SEGRETO MILITARE SU *EPISODE 2*

Nonostante abbiamo usato il siero della verità e i più efferati strumenti di tortura, Valve non ha voluto scucirsi su *Episode 2*. Ma il nostro inviato, più lesto di Sam Fisher (in prima persona, però), è riuscito a estorcere il "trailer" del prossimo episodio, che troverete sui CD 3 dei demo e sul DVD allegati alle omonime versioni di GMC.
Da questo video abbiamo "estratto" le immagini pubblicate in questa pagina. Il video è lo stesso che potrete vedere una volta acquistato, giocato e completato *Episode 1*.

"Al momento, esistono ben otto milioni di utenti registrati su Steam"

appassionati di *Episode 1* e faremo il possibile per introdurre i loro suggerimenti in quello successivo.

Il protagonista dei prossimi episodi sarà sempre Gordon Freeman?
Valve Certo. *Half-Life 2* è legato a Gordon e non abbiamo intenzione di cambiare il protagonista. In *Episode 1* ci siamo focalizzati sulla presenza quasi continua di Alyx, mettendola (letteralmente) sotto una luce diversa e non è escluso che succeda lo stesso con altri personaggi. Per esempio, ci piacerebbe coinvolgere maggiormente Dog.

Passando a Steam, cosa prevedete per il futuro? Continuerete a distribuire giochi di terze parti e di sviluppatori indipendenti?
Valve Al momento, esistono ben otto milioni di utenti registrati su Steam e questo dato, da solo, dà un'idea del suo successo.
Steam si sta rivelando un'ottima piattaforma di distribuzione e, non essendo legata al nostro motore di gioco (il Source), ci consente di diffondere senza problemi titoli di qualsiasi tipo. Prevediamo di continuare a usarla per distribuire giochi di "nicchia" come *Dorwinio*, ne siamo entusiasti. Ovviamente, alcuni titoli sono più efficaci di altri: per esempio, siamo molto contenti di *Red Orchestra*, che ha iniziato a generare utili dopo soli quattro giorni dal momento in cui è apparso su Steam.

Steam riesce a proteggervi dal problema della pirateria?
Valve Piuttosto bene: innanzitutto, non è possibile piratare il gioco prima della sua uscita ufficiale, dato che sul CD presente nella scatola mancano dei file essenziali per farlo funzionare, che vengono installati solo al momento della validazione via Internet. Inoltre, il titolo viene aggiornato costantemente tramite Steam, quindi solo chi possiede una copia originale avrà veramente un *Half-Life 2* funzionante al 100%.

Cosa ne pensate del futuro del PC? Ritenete che potrà essere eclissato dalle console?
Valve Non parleremo certo male delle console, anche perché alcuni titoli li abbiamo sviluppati e li svilupperemo proprio su queste piattaforme. Ma non c'è dubbio che il sistema più aperto e innovativo, secondo noi, è e rimarrà il PC. GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Pape è riuscito a dare una veloce occhiata al socket AM2 per CPU AMD e, in particolare, al chipset nForce 590, che verranno testati più approfonditamente il prossimo mese. La sua attenzione, invece, si è concentrata sulle attese schede per la fisica basate sul chip PhysX di AGEIA, oltre che su alcune novità nel campo delle schede video. Per aprire questa rassegna estiva di hardware, poi, non c'è niente di meglio che un kit di raffreddamento.

IL NUOVO SOCKET AM2: NFORCE

CON l'arrivo del socket AM2 proposto da AMD per supportare le nuove CPU, sia ATI, sia NVIDIA sono partite in carica e hanno presentato i propri prodotti di punta.

NVIDIA vorrebbe mantenere la leadership nel campo dei chipset, mentre ATI mira a insidiarla e, dal punto di vista qualitativo, gli ultimi prodotti dell'azienda canadese erano effettivamente molto interessanti. Ma NVIDIA non sembra intenzionata a lasciare spazio ad altri e l'ultimo chipset presentato, nForce 590, è dotato di numerose caratteristiche inedite e particolarmente intriganti.

Le funzioni sono fin troppe, a dire il vero, e probabilmente molte verranno ignorate dai giocatori: gestire volumi RAID

Le nuove nForce 590 sono dotate di ventolina sul chipset. Fortunatamente, l'apparecchio si è rivelato molto silenzioso.

"Il traffico relativo ai giochi online avrà sempre la priorità con nForce 590"

con ben sei dischi SATA sarà notevole dal punto di vista accademico, ma in pochi ne sentiranno la necessità.

Sarà la possibilità di agire su ogni più esotico parametro della scheda madre e delle periferiche associate, invece, a rendere il 590 molto interessante per gli amanti dell'overclock. Non solo per chi conosce alla perfezione ogni singola sigla che identifica i parametri delle RAM, ma anche per gli utenti che, tramite un banale programma per Windows, saranno in grado di far partire una serie di test che tenteranno di trovare i parametri ottimali per CPU, bus, RAM e GPU (anche multiple, in caso di SLI). Praticamente, con un clic il PC inizierà a macinare dati, alla ricerca dei valori ideali per una configurazione più veloce, ma stabile come una roccia. Tali dati potrebbero poi costituire un'ottima base per rifinire a mano ogni singolo parametro, cercando con l'esperienza di accrescere ulteriormente la rapidità d'esecuzione dei programmi. Queste impostazioni sono accessibili tramite il BIOS, ma è certamente più comodo modificarle in tempo reale con l'utility per Windows, che consente tra l'altro di capire al volo cosa non funziona correttamente, riportando il sistema in una situazione stabile al successivo riavvio.

Altre peculiarità di spicco riguardano la rete: la tecnologia DualNet, tramite due controller Gigabit Ethernet, permette di raddoppiare la banda, per lo meno all'interno di una LAN, ma ciò che più interessa i giocatori è FirstPacket. Quest'ultima si occupa di controllare costantemente il flusso di pacchetti TCP/IP, dando la priorità a quelli relativi ai giochi in rete. In parole povere, anche se starete scaricando materiale tramite FTP, i dati del gioco avranno sempre la priorità, garantendo ping molto bassi.

NVIDIA, insomma, ha presentato qualche novità, riuscendo dove AMD aveva fallito: stupire con il nuovo Socket AM2. Dal punto di vista delle prestazioni, infatti, non si notano che piccolissimi aumenti percentuali, sebbene il supporto alle memorie DDR2 lasciasse sperare in qualcosa di meglio. Gli overclocker rimarranno estasiati dalle possibilità di "tirare" molto più in alto le frequenze, grazie anche a un'architettura che consuma meno e, di conseguenza, è più indicata per essere spinta oltre i limiti.

Il prossimo mese analizzeremo nel dettaglio sia nForce 590, sia i chipset proposti da ATI e altre marche, nel tentativo di fare un punto della situazione e capire se ha veramente senso acquistare un costosissimo FX-62. GIOCHI COMPUTER

CORSAIR NAUTILUS 500

- **Produttore:** Corsair
- **Distributore:** Corsair
- **Internet:** www.corsair.com
- **Prezzo:** € 189

L'unità esterna è ingombrante e interamente realizzata in plastica.

CHI segue le pagine dell'hardware di GMC è a conoscenza della nostra passione per i computer silenziosi. Che senso ha dotarsi di un PC allo stato dell'arte, magari dotato di un sistema audio multicanale all'ultimo grido, se poi l'immersione nelle sessioni di gioco viene spezzata dal fastidioso ronzio delle ventole?

Per ovviare al problema si può agire in vari modi, per esempio dotandosi di un dissipatore tradizionale con una ventola silenziosa o, meglio, scegliere i sistemi a liquido. Questi ultimi sono particolarmente efficienti nello smaltimento del calore e tendono a essere praticamente "muti", anche se spesso il montaggio richiede una certa esperienza. L'Acquagate di Coolermaster ci era piaciuto abbastanza proprio perché facile da installare e capace di svolgere discretamente il suo compito. Ora, si trova a competere con il Nautilus 500, oggetto di questa prova.

La prima impressione è molto positiva, considerando che il prodotto di Corsair è ancora più semplice da installare, e anche nel caso di CPU con socket LGA775 non richiede di sganciare la motherboard dal case. Basterà appoggiare il waterblock sullo zoccolo, inserire il corrispondente adattatore e collegare i cavi, già tagliati e terminati per evitare errori nel montaggio (lasciare gocciolare liquido sulle componenti avrebbe degli effetti disastrosi). Fatto questo, l'altra estremità dei tubi andrà collegata all'unità da alloggiare all'esterno del case, che include la pompa e una ventola silenziosa.

"La ventola, al minimo regime di rotazione, è silenziosa"

Il Nautilus non è molto gradevole da vedere, a causa delle notevoli dimensioni e del materiale utilizzato. Alla prova dei fatti, però, funziona meglio dell'omologa proposta di Coolermaster. Il Nautilus 500 si è rivelato molto efficiente nella dissipazione del calore e, pur senza raggiungere le prestazioni dei modelli ad acqua migliori (e ben più complessi da installare), nella nostra configurazione ha consentito di abbassare di una decina di gradi la temperatura di un rovente P4 3,4 GHz. La ventola, poi, al minimo regime di rotazione è praticamente inudibile.
L'unico neo è che, al momento di scrivere questa prova, non sono ancora disponibili altri waterblock, per esempio per il chipset, la scheda video e i dischi fissi: il Nautilus, a detta di Corsair, è capace di dissipare ben 500 Watt, quindi teoricamente potrebbe silenziare completamente anche un sistema SLi o Crossfire.

Il prezzo è di 189 euro. Non sono pochi, ma è senza dubbio uno dei kit a liquido più economici e semplici da installare attualmente sul mercato.

Il sistema a liquido più facile da installare fra quelli disponibili. Si rivela più efficiente della maggior parte dei sistemi ad aria e, con l'aggiunta di nuovi waterblock, potrebbe raffreddare anche un sistema con due schede video.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TANTI NUOVI AMD

Sono 11 i nuovi Athlon 64 compatibili con il Socket AM2. I modelli più accattivanti per gli amanti delle prestazioni sono il potente FX-62, un dual core a 2,8 GHz con 2 MB di cache, e il 5000+ che si discosta dal vecchio FX-60 solo per l'utilizzo di due cache da 512 KB. La lista dei dual core X2 prosegue includendo i modelli 4800+, 4600+, 4400+ 4200+, 4000+ e 3800+, che si distinguono dai predecessori per socket 939 solo grazie alla presenza del controller per memorie DDR2. I giocatori poco interessati a sfruttare il multitasking troveranno accattivanti i modelli 3800+, 3500+ e 3200+ single core, operanti a 2,4 e 2,2 GHz.
Il nuovo socket non dimentica i Sempron, che a breve acquisiranno la compatibilità con le DDR2 grazie a una gamma di 6 modelli che vede ai due estremi il 3600+ e il 2800+. Intanto, AMD ha annunciato le caratteristiche dell'architettura K8L, destinata a rivaleggiare con i processori Core 2 di Intel nel 2007. Gli Athlon 64 basati su di essa utilizzeranno 4 core, integreranno una cache di terzo livello e saranno muniti di un maggior numero di unità dedicate alle istruzioni SSE. Le CPU KBL potranno variare separatamente la tensione di alimentazione di ogni core in base al carico di lavoro, e saranno compatibili con le DDR3.

UN NUOVO SOUTHBRIDGE DA ATI

Il lancio del socket AM2 non è accompagnato solo dalle nuove piattaforme NVIDIA, ma anche dal nuovo SB600 di ATI, il Southbridge per schede Radeon Xpress destinato a far dimenticare la lentezza del controller USB 2.0 del precedente SB450. Nei primi test, il nuovo modello ha offerto ottime prestazioni anche nel comparto SATA, che integra 4 canali da 3 Gb e il supporto alle configurazioni RAID 0, 1 e 10. L'SB600 è compatibile con lo standard Audio HD ed è munito di un controller PATA utile ad assicurare il funzionamento dei lettori ottici ATAPI. Sapphire e DFi hanno già annunciato di voler aggiornare le loro motherboard

ASUS PhysX P1

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 289

Caratteristiche Tecniche
RAM: 128 MB GDDR3 700 MHz
Numero transistor: 125 Milioni
Interfaccia: PCI
Alimentazione: Molex

La scheda PhysX deve essere alimentata tramite un connettore Molex. Probabilmente, un'eventuale versione PCI-E non ne avrebbe bisogno.

ERA ora! Avevamo sentito parlare tanto delle schede per accelerare la fisica ma, alla fine dei conti, in azione si era visto ben poco.

Tutto a un tratto, le schede sono finite sul mercato, quasi di soppiatto, inserite nei sistemi di punta prodotti da aziende come Alienware e Dell. Qualche settimana dopo, è iniziata la distribuzione al dettaglio. Ora abbiamo sotto le mani PhysX P1 di Asus, dotata di 128 MB di GDDR3 a 733 MHz connessi ai numerosi core che compongono il chip PhysX da un bus a 128 bit. La connessione con la scheda madre, stranamente, avviene tramite il bus PCI e non con il più recente PCI-Express, una scelta a nostro avviso non azzeccata: è probabile che gli utenti più interessati all'acquisto della PhysX P1 siano "smanettoni" che amano tenere aggiornato il PC e, di conseguenza, siano da tempo passati al nuovo standard. Il rimanere ancorati al vecchio bus permetterà di ampliare il bacino di potenziali acquirenti, ma non paga in termini di prestazioni. I dati sulla fisica, infatti, devono essere costantemente scambiati fra CPU, Physics Processing Unit (PPU) e GPU, e considerati i numeri in gioco già i 266 MB/s offerti dal PCI-E 1X non sono tantissimi. Figuriamoci i soli 133 MB/s del normale PCI (il PCI-E 16x sfruttato dalle schede video offre una banda di ben 4 GB/s)!

In ogni caso, ci siamo stupiti nel constatare che, oltre le nostre peggiori previsioni, PhysX è un deceleratore fisico. Nessun refuso: attivando la PhysX P1, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* andava più lento. Per eseguire i benchmark, a causa dell'assenza di un timedemo interno, ci siamo affidati al noto programma FRAPS, pur sapendo che potevamo scordarci una precisione "millimetrica" come quella dei test usati solitamente. I numeri, però, parlano chiaro e vanno ben oltre il margine di errore, limitato al massimo a pochi FPS. Lanciando *Ghost Recon: Advanced Warfighter* in modalità software (su un FX-60, 1 GB RAM, Radeon X1900 XTX), abbiamo ottenuto una media di 50,450 FPS nella nostra sequenza di prove, mentre la soglia minima è stata di 19 FPS. Installando e attivando PhysX P1, invece, il valore più basso registrato era di 4 (!) FPS, con una media drasticamente ridotta a 28,950 FPS. In compenso, se il gioco rivela una PhysX la grafica migliora, almeno in alcune sezioni. Ciò si traduce in esplosioni più spettacolari, con un numero sensibilmente maggiore di frammenti scagliati in aria, come constaterete nei filmati presenti nella sezione Video del DVD allegato a GMC di questo mese. Alcuni potrebbero attribuire il problema alla scheda video, che farebbe da collo di bottiglia per il sistema, ma anche abbassando la risoluzione e il dettaglio, l'attivazione della PPU ha comportato un netto calo del frame rate, suggerendo che sia proprio la lentezza del bus PCI a frenare il tutto.

> "PhysX è un deceleratore fisico. E non è un refuso!"

Non vale la pena di spendere circa 290 euro per portarsi a casa questa novità. Non ancora, per lo meno. Bisogna ammettere che il supporto a PhysX in *Advanced Warfighter* è stato aggiunto in fretta e furia, così come quello per gli altri titoli (*Bet on Soldier*, *Rise of Nations: Rise of Legends* e *City of Villains*) e ci si potrebbe attendere di meglio dai giochi basati sull'Unreal Engine 3, quando si renderà disponibile.

Torneremo sull'argomento nel momento in cui usciranno altri titoli. Per ora, il consiglio è di lasciare la scheda PhysX sugli scaffali.

Comprare ora una scheda PhysX non è consigliabile. La tecnologia è interessante ma ancora acerba, per via della scelta di sfruttare il bus PCI e per lo scarso supporto da parte del software.

5 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

in modo da non dover più utilizzare, sui modelli di punta, il diffuso ULI M1575.

OCZ PER I GIOCATORI

OCZ ha annunciato una linea di RAM dedicate agli appassionati di *Battlefield 2* o, più in generale, a chi vuole rendere gradevole l'interno del PC.
Le OCZ Spec Ops Edition, disponibili in formato DDR e DDR2, utilizzano infatti un dissipatore che si ispira alle tute mimetiche dei corpi speciali.
I moduli DDR 400 non si discostano, quanto a specifiche, dai già noti moduli EL prodotti dalla stessa azienda. I kit da 1 o 2 GB di DDR2, disponibili nelle versioni da 667 o 800 MHz, hanno dei valori CAS rispettivamente pari a 4 e 5 cicli di clock, delle tensioni di funzionamento di 1,9 e 2 Volts e una garanzia dalla durata illimitata.
La serie Spec Ops comparirà nei negozi contemporaneamente al diffondersi delle motherboard con Socket AM2. Anche Corsair ha voluto cavalcare l'arrivo degli Athlon 64 con supporto alle memorie DDR2, introducendo dei moduli chiamati 6400C3, meno appariscenti di quelli OCZ, ma dotati di un valore CAS pari a 3 cicli.

RADEON AD ACQUA

Sapphire non è più l'unica azienda a interessarsi al raffreddamento liquido dei Radeon. Il produttore olandese Club3D ha sviluppato un waterblock per schede X1800 e X1900 chiamato CQA-X1900, collegabile a tutti i sistemi che utilizzano tubi da 8 o 10 mm di diametro. Inizialmente, il waterblock accompagnerà esclusivamente i Radeon X1900 prodotti dalla stessa Club3D, ma in futuro potrà essere acquistato separatamente da Aqua Computer, che intende distribuirlo con il nome di AquagratiX1900.

DISCHI FUTURI

I primi hard disk ibridi muniti di memorie statiche verranno introdotti nel corso del 2007 da Samsung, che intende produrre due modelli in cui i piatti verranno affiancati da 128 o 256 MB di velocissimi moduli OneNAND. Grazie a essi, i due dischi

SAPPHIRE RADEON X1900 GT

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphire-tech.com
Prezzo: € 299

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 575 MHz
Frequenza RAM: 1,2 GHz
Pixel Pipeline: 36
Vertex Pipeline: 8
ROPS: 12

Il corredo software permette di scegliere uno di questi quattro giochi: *Tony Hawk's Underground 2, POP Spirito Guerriero, Richard Burns Rally* e *BIA Road to Hill 30.*

AD ATI mancava una scheda della nuova generazione venduta al prezzo di circa 300 euro. Se NVIDIA può contare sull'ottima 7900 GT, che si rivela veloce e, soprattutto, facilmente overcloccabile, ATI rimaneva ancorata alla "vecchia" X1800 XT 256 MB, che ormai si trova a circa 280 euro. Una buona scheda, ma che non durerà a lungo sul mercato, considerando che per l'azienda canadese, dal punto di vista economico, è meno costoso produrre solamente la serie X1900.

Sotto l'aspetto tecnologico, le due generazioni ATI sono piuttosto simili e la nuova serie conta su un numero maggiore di unità di shading, pur funzionando a frequenze inferiori. La X1900 GT è caratterizzata da 36 unità di Pixel Shading, un core che "corre" a 575 MHz e una RAM a 1,2 GHz. La X1800 XT, invece, vanta un core capace di 625 MHz e una memoria che arriva a ben 1,5 GHz. Bisogna considerare, inoltre, che sia la X1800 XT, sia le X1900 XT e XTX sono dotate di 16 ROPS, ridotti a soli 12 nella GT.

I risultati ottenuti ci hanno ulteriormente dimostrato che non esiste una singola sezione della scheda video a fare la differenza, ma che l'equilibrio è fondamentale. Le unità di shading aggiunte nella X1900 GT non riescono a esprimere il proprio potenziale con solamente 12 ROPS, e la relativa lentezza della RAM impedisce a questa nuova scheda di raggiungere prestazioni superiori alla X1800 XT. Nei confronti della proposta equivalente di NVIDIA, la 7900 GT, il nuovo modello di Sapphire lotta a testa alta, ma senza spiccare in alcun benchmark, nemmeno in quelli che fanno un pesante uso di shader, come ci si potrebbe aspettare.

> "Se fosse possibile attivare le pipeline nascoste sarebbe un gioiello"

Dal punto di vista della velocità di esecuzione dei giochi, insomma, le attuali proposte di ATI e NVIDIA sui 300 euro si equivalgono, con la GeForce che domina nei titoli basati sul motore di *Doom 3*. Anche attivando l'AntiAliasing la situazione non cambia, la scheda in esame non riesce a battere la 7900 GT, pur presentando risultati molto vicini: sembra strano considerando che, nell'attivazione dei filtri, ATI è solitamente davanti ai modelli equivalenti di NVIDIA, ma l'arcano si svela considerando i soli 12 ROPS e la memoria leggermente meno veloce.

Alla luce di quanto detto, nemmeno l'overclock può fare miracoli e, pur tirando senza grossi problemi la RAM a 1.350 MHz e il core attorno ai 630 MHz, non abbiamo riscontrato aumenti nel frame rate molto elevati. La GeForce 7900 GT, anche sotto il profilo delle prestazioni in overclock, si rivela migliore.

La nuova proposta di ATI, in fin dei conti, non ci ha stupito particolarmente. Se fosse possibile attivare le pipeline "nascoste" e, soprattutto, i quattro ROPS inaccessibili, ci si troverebbe davanti a un gioiello, considerando che, anche dal punto di vista delle frequenze, si arriva piuttosto vicino ai modelli XT e XTX di X1900. Purtroppo, nell'esemplare inviatoci da Sapphire l'operazione non è andata a buon fine e ci siamo dovuti accontentare delle prestazioni "standard".

Il nostro consiglio è di optare per una Radeon X1800 XT, che si posiziona nella stessa fascia di prezzo e si rivela più performante nella maggior parte dei titoli. Anche la GeForce 7900 GT, grazie al notevole potenziale di overclock, è a nostro avviso preferibile, a meno che per voi sia fondamentale il supporto di AntiAliasing e HDR.

GIOCHI COMPUTER

ATI non è stata brava come al solito e i limiti imposti alla X1900 GT le impediscono di sfruttare a pieno il potenziale del chip. Se le pipeline fossero sbloccabili, il nostro giudizio si potrebbe ribaltare.

7

---

ibridi ridurranno mediamente l'avvio del sistema operativo di circa 15 secondi e renderanno quasi istantaneo il caricamento dei livelli nei giochi. Le memorie OneNAND conservano i dati anche in assenza di corrente, così come le diffuse memorie flash, ma rispetto a queste ultime offrono una velocità di lettura decisamente superiore, raggiungendo i 108 MB al secondo. Samsung afferma che i vantaggi offerti dalle memorie solide aumenteranno in presenza di configurazioni RAID 0 e offriranno benefici maggiori agli utilizzatori di Windows Vista. A scuotere il mercato degli hard disk non sono, però, le affermazioni del produttore coreano, quanto l'acquisizione completa di Maxtor da parte di Seagate. La casa madre dei Raptor ha annunciato di voler concentrare la propria produzione sulle unità munite di Perpendicular Recording e di non voler abbandonare il marchio Maxtor, che verrà probabilmente utilizzato per identificare una linea di dischi fissi più economica.

ADDIO PENTIUM

Il nome che da oltre un decennio contraddistingue i processori di casa Intel verrà definitivamente abbandonato con l'arrivo di Conroe, la CPU per sistemi desktop che, nei primi benchmark, sembra intenzionata a sconfiggere la supremazia degli Athlon 64. La nuova generazione di processori Intel prenderà il nome di Core 2 Duo, dove Duo suggerisce la presenza di un doppio core. La velocità dei processori verrà indicata da un numero a 4 cifre, mentre il consumo energetico sarà rappresentato da una lettera. Il modello 6700, per esempio, dovrebbe operare a 2,66 GHz, mentre gli esemplari della serie T dovrebbero consumare non più di 75 Watt a pieno carico. Ad accompagnare i Core 2 Duo saranno i Core 2 Solo (muniti di core singolo) e il Core 2 Extreme, che trarrà vantaggio da un bus a 1.066 MHz e da una cache maggiorata. Intel pare essere particolarmente fiduciosa dei Core 2 Extreme, tanto che durante l'ultimo E3

ASUS EN7600 GT SILENT

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 259

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 560 MHz
Frequenza RAM: 1,4 GHz
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 5
ROPS: 16

IL dissipatore silenzioso introdotto tempo fa da Asus è piaciuto, tanto che l'azienda sta continuando a produrre schede raffreddate in questa maniera.

Con la EN7600 GT Silent, se abbinata al Nautilus 500 provato in queste pagine, è possibile creare un sistema molto silenzioso, fatta eccezione per l'alimentatore. Anche in questo caso, però, orientandosi su modelli dotati di ventola silenziosa, si riesce a realizzare un computer discretamente potente il cui ronzio sia avvertibile (poco) solo se all'interno dell'abitazione regna il silenzio totale.

Ciò che più ci ha incuriosito, però, è il potenziale di overclock: se il particolare dissipatore viene utilizzato con successo sulle GeForce 7800 GT, è lecito attendersi un buon margine di overclocking da questa soluzione. Ed effettivamente, quando siamo riusciti ad alzare di 40 MHz il core e di ben 65 MHz la memoria, siamo rimasti soddisfatti da tale soluzione. Il prezzo è, per forza di cose, più elevato rispetto ai modelli economici di 7600 GT, ma i circa 60 euro aggiuntivi sono giustificati sia dalla totale assenza di ventole, sia dal gioco *Peter Jackson's King Kong* allegato.

> "Siamo riusciti ad alzare di 40 MHz il core e di ben 65 MHz la memoria"

Come specificato sullo scorso numero di GMC, se vi interessano le pure prestazioni ludiche, a questo prezzo forse conviene investire su una Radeon X1800 GTO, che costa un po' meno e si rivela più efficiente attivando l'AntiAliasing – utile soprattutto a coloro che giocano su schermi LCD capaci di risoluzioni massime di 1280x1024. In ogni caso, le differenze in termini di velocità rimangono risicate e se attivando l'AA la proposta di ATi macina qualche frame al secondo in più, disattivandolo è NViDiA a guadagnare il primato. Soprattutto con *Doom 3* e *Quake 4*, il cui motore grafico favorisce "storicamente" l'azienda di Santa Clara, almeno nelle ultime generazioni di chip.

Una scheda tanto silenziosa verrà presumibilmente inserita in un computer che debba svolgere anche funzioni multimediali, come un Home Theater PC o un Media Center, e c'è da chiedersi se abbia senso sfruttarla per tali scopi, quando le soluzioni di ATi si rivelano migliori nella riproduzione di filmati. A nostro avviso, a meno di voler impazzire per montare un kit ad acqua anche sulle GPU, la EN7600 GT è una soluzione ottima, che richiede solo pochi compromessi. È vero che, utilizzando il benchmark HQV, le Radeon mostrano una qualità video migliore, ma bisogna ammettere che si tratta di sfumature sottili, che nella vita reale passeranno quasi inosservate. Se volete pilotare un proiettore, e godervi un'immagine di tre metri di base, tali piccolezze risulteranno più evidenti, ma nel tipico caso di un collegamento con un plasma o un LCD dobbiamo dire che la soluzione di NViDIA regge il confronto alla grande. La tecnologia PureVideo delle GeForce, inoltre, verrà aggiornata a breve e non è escluso che, grazie ai nuovi driver, anche le 7600 GT beneficino dei miglioramenti agli algoritmi di decodifica. Prima di concludere, ricordiamo che, pur se è possibile realizzare un sistema completamente privo di ventole, è fortemente consigliabile installarne almeno una o due (di grosse dimensioni e a bassa velocità di rotazione) all'interno del case, così da evitare un surriscaldamento esagerato, soprattutto per quanto riguarda i condensatori.

Il dissipatore è immenso, e tende a scottare parecchio. Ma funziona, eccome.

GIOCHI COMPUTER

Quanto a prestazioni, la X1800 GTO è un po' più avanti attivando i filtri, ma il raffreddamento passivo e l'inclusione di *King Kong* rendono interessante la proposta di Asus, nonostante un prezzo di acquisto superiore.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

l'azienda ne sottolineava la superiorità rispetto al tanto pubblicizzato processore Cell della PlayStation 3.

PRECISIONE MANCINA

I mancini desiderosi di usufruire della precisione dei mouse G5 e G7 di Logitech hanno da oggi un'alternativa ai CopperHead di Razer: Logitech ha infatti presentato l'MX610 e il G3, due mouse specificatamente pensati per chi mira utilizzando la mano sinistra. Se il wireless MX610 integra dei pulsanti aggiuntivi pensati per facilitare l'utilizzo di browser e lettori multimediali, il G3 sembra essere stato creato per i giocatori che dalla loro periferica esigono esclusivamente una elevata precisione. Il mouse utilizza lo stesso sensore del modello G5, raggiungendo i 2000 dpi ed elaborando 6,4 Megapixel al secondo. Il corpo del G3 ha forme molto simili a quelle del vecchio MX300, ma è contornato da una superficie gommosa che assicura una presa salda in ogni situazione di gioco.

UNA TV IN TASCA

Chi non vuole perdere le fasi finali del Mondiale di calcio 2006 gradirà il nuovo televisore portatile D310 di MSI. Munito di un pannello LCD da 4,2 pollici, il D310 integra un sintonizzatore DVB-T da 300 canali, un'antenna estensibile e un ingresso per memory card SD e MMC, che lo trasforma in un riproduttore di file MP3 e MP4. Profondo solo 1,56 cm e munito di batteria al litio con autonomia di 3 ore, il piccolo MSI è collegabile a un'antenna centrale e non manca di uscita composita, utile nel caso lo si voglia utilizzare come decoder portatile. Il D310 è disponibile in cinque colori e pesa 180 grammi, ma non è l'unico televisore LCD tascabile presentato nelle ultime settimane: il Mustek PT100D, per esempio, utilizza un pannello da 7 pollici in formato 16:9 e un sintonizzatore DVB-T accompagnato da un'antenna esterna, per accontentare chi desidera osservare le azioni di gioco con un angolo di visione più ampio.

LG U900

- **Produttore:** LG Electronics
- **Internet:** www.lge.it
- **Prezzo:** € 599

IL produttore di telefonia sponsor ufficiale dei mondiali di calcio 2006 (Philips) è venuto meno e una tradizione commerciale ormai largamente diffusa nel settore dell'elettronica di consumo e ha scelto di non realizzare un "telefono ufficiale" per questa edizione dei campionati del mondo.

Non esistendo un "cellulare dei mondiali", sono state molteplici le iniziative, da parte di produttori e compagnie di telefonia mobile, più o meno ufficialmente ispirate a questo attesissimo evento sportivo. Tra le tante, spicca la partnership tra la coreena LG e la compagnia telefonica Tre che inaugura, proprio con i campionati mondiali di calcio, il nuovo sistema televisivo DVB-H (Digital Video Broadcasting – Handheld) distribuendo, per prima in Italia, un "Tivufonino".

LG U900, infatti, è un terminale UMTS in grado di ricevere il segnale TV digitale DVB-H come un piccolo, ma praticissimo televisore portatile. Con questo telefonino sarà possibile seguire tutte e 64 le partite dei mondiali di calcio sul cosiddetto "eccentric display" TFT panoramico Q-VGA da 2,2 pollici e 262.000 colori, che può essere posizionato orizzontalmente, per permettere una visione in widescreen delle trasmissioni televisive.

L'U900 dispone di una ragguardevole memoria interna di 51 MB (espandibile grazie allo slot per memory card di tipo microSD) e di una comoda tastiera. Mondiali a parte, insomma, l'U900 sembra essere un'ottima macchina da gioco, se non fosse per una serie di difetti: un "portafoglio giochi" non eccessivamente ampio, un'autonomia piuttosto risicata (solo due ore, in modalità "TV", giusto il tempo di una partita, sperando che non ci siano supplementari) e il costo improponibile.

A onor del vero, il prezzo di listino di 599 euro è riservato ai clienti degli altri operatori (Tim, Vodafone, Wind), mentre i clienti di Tre potranno averlo e "soli" 499 euro, però con le limitazioni del firmware.

Un terminale brutto e dotato di un'autonomia ristrettissima ma, al momento, è anche l'unico compatibile con il segnale DVB-H. **5½**

- Ottimo display
- Prezzo inaccettabile
- Esteticamente brutto
- Autonomia insufficiente

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Speciale Mondiali 2006

Provato
MONDIALI FIFA 2006

GOL!

Titolo ufficiale, realizzato su licenza FIFA, *Mondiali FIFA 2006* è il prodotto di punta della neonata EA mobile. Evoluzione naturale della seria *FIFA*, il gioco ne riprende alcuni elementi caratteristici, come la cura per i menu, la presenza di maglie, giocatori e stadi ufficiali così come il calendario "vero" dei campionati mondiali di calcio.
Un grosso passo in avanti, almeno sulla carta, è rappresentato dal motore grafico che, dalla classica visuale isometrica che aveva accompagnato le passate edizioni, abbraccia finalmente la terza dimensione avvicinandosi in maniera significativa alla grafica delle versioni "maggiori", con la telecamera dinamica che ruota, zooma e segue l'azione con continuità.
Il gioco, però, risulta troppo facile essenzialmente per una carenza dell'Intelligenza Artificiale degli avversari che si "incantano" spesso. Il motore grafico 3D, inoltre, potrebbe dare qualche problema di rallentamento su alcuni terminali.

- Produttore: EA Mobila
- Prezzo: € 5
- Piattaforme (+ diffusi): Motorola PEBL – ROKR - SLVR– V3 – V3i – V3x, Nokia serie 40, 50, 60 – N70 – N91 – N-Gage QD, Panasonic VS3 – X400 – X60 – X701, Samsung D500 – D600 – Z105 – Z500, Sharp GX10 – GX15 – GX20, Siemens C65 – C72, Sony Ericsson D750i – F500i – J300i – K300i – K500i – K508i – K600i – K608i – K700i – K750i -5700i – T610 – T630 – V600i – V800 – W800i – W810i – W900i – Z1010 – Z520i – Z600
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.mobile.ea.com

Belle da vedere e semplice da controllare. Purtroppo, la I.A. non eccelsa rende il gioco molto facile e perciò poco longevo. **7**

Provato
2006 REAL FOOTBALL

La risposta di Gameloft, pur non godendo degli orpelli cui Electronic Arts ci ha abituato da tempo, risulta più semplice da un punto di vista tecnico eppure più giocabile.
Il motore grafico, meno ambizioso, risposa la tradizionale visuale assonometrica con però un livello di definizione più elevato rispetto a quello di *Mondiali FIFA 2006*. Il gioco, in senso assoluto, è assai gradevole: con il sistema di controllo, semplice a intuitivo, si familiarizza velocemente grazie anche all'ottimo tutorial proposto all'inizio della prima partita.
È interessante notare che la mancanza di licenza non ha impedito e Gameloft di inserire i nomi dei veri giocatori delle rispettive nazionali, né i gironi e il calendario dei mondiali di quest'anno. *2006 Real Football* risulta anche più completo, perché propone un campionato tra club con le rappresentative più illustri del panorama calcistico europeo – l'Italia è rappresentata da Milan, Inter e Juventus, denominate, curiosamente "Milano", "Lombardia" e "Torino".

- Produttore: Gamaloft
- Prezzo: € 5
- Piattaforme (+ diffusi): Motorola V1050 – E1000 – V3x – V3i – V3, Nokia serie 50, 60, Panasonic X60/X400, Samsung E800 – E808 – E700 – Z500, Sharp GX 15 – GX20 – GX30, Siamens C65 – 565 – M65 – C75, Sony Ericsson J300 – K300 – V800 – K750i – K600 – V600 – K700 – W800 – W600 – W550i – 5700 – 5710 – W900i – T610 – Z600 – T630 – K500 – F500 – Z520i – Z500 – Z500e – K508i
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet www.gameloft.it

***Real Football 2006*, pur se meno ambizioso dal punto di vista tecnico rispetto al titolo EA, è più giocabile, colorato e completo.** **7½**

Un mondiale da vivere e da giocare

LA GERMANIA IN TASCA

Tornando al sagnala DVB-H, cui abbiemo fatto qualcha accanno nalla racansiona dall'LG U900, ricordiamo che il sagnale varrà trasmesso in italia da un'amittenta taiavisiva dadicata a raalizzata da Tra cha si chiamarà, senza troppa fantasia, "La3". La trasmissioni ragoieri inizieranno proprio in occasiona dai mondiali, ie cui 64 partita (tutta quaila dai tornao) potranno assera viste sullo scharmo rotanta daii'LG U900 (ma prasto arrivarà anche il 5amsung 5GH-P910), grazia e un accordo in esclusiva con ia FIFA.

MILLE GIOCHI PER UN SOLO CAMPIONATO

Pravadibilmanta, la fabbra dei mondiali non he contegiato soltanto EA Mobila o Gamaloft. 5ono tanta la casa di sviluppo cha, par i ioro titoli, si sono più o meno ufficialmanta ispirata e quallo cha, agli occhi di molti, continua a assara l'avanto sportivo par accallanze. Vi segnaliemo, senza aicune pratasa di complatazza: *Footboll Monio*, un bizzarro a divertanta gioco di strategia tra dua squadra di 6 caicietori; *Albarninho Footboll*, ambizioso gioco di caldo (con solo 16 nazioneli, seiazionete tra ie squedra che partecipano ai mondiali) molto raalistico a compiasso; *World Soccar Monoger*, simuletore caicistico gastioneia nei panni dei C.T. dalla nazionale dal cuore; *Coco Colo Soccer*, gioco prodotto da uno dagli sponsor ufficiali del campionato e, infine, *Flitzar*, ossia i'emoziona di correre nudi in un campo di caicio duranta una partita dei mondiali sanza farsi beccara daila polizia.

Il Sistema GIUSTO

Una lieve flessione dei prezzi permette a Quedex di rendere tutte le configurazioni un po' meno costose. I due sistemi migliori approfittano del chipset Radeon Xpress 3200 per rinnovare la piattaforma Crossfire.

A PASSO DI GAMBERO

Alcuni lettori hanno espresso stupore nel vedere l'Athlon 3800+ del Sistema medio sostituito, nel numero scorso di GMC, da un più economico 3700+. Tali perplessità sono esclusivamente frutto del fuorviante nome scelto da AMD per questa eccellente CPU, che utilizza lo stesso core San Diego dei modelli FX-55 e FX-57. Grazie a 1 MB di cache di secondo livello, il 3700+ tallona nei benchmark il 3800+ basato sul core Venice, pur operando a 200 MHz in meno. Nei test che vedono l'utilizzo di più programmi contemporaneamente, il 3700+ riesce perfino a superare il più costoso rivale, offrendo un eccellente rapporto tra prezzo e prestazioni. Lo scontro tra processori non rimarrà per molto una questione interna ai prodotti AMD, dato che il lancio del promettente Conroe di Intel, chiamato Core 2 Duo, si avvicina a grandi passi.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.200**
Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3700+ € 260**
Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 1024 KB L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 170**
Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Due unità di elaborazione operanti a 2,6 GHz permettono al processore FX-60 di brillare nei giochi che supportano le architetture dual core. Le configurazioni più economiche si affidano ai MHz dei tradizionaii Athlon 64, ma riescono comunque a eseguire gli ultimi titoli senza incertezze.

▼ SCHEOA VIOEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.200**
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon X1800 GTO € 210**
PCI-Express – 256 MB – GDDR3 1GHz – 256 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0

■ **SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 160**
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora iegata agii Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli più recenti.

▼ SCHEOA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Abit AT8 32X € 195**
Radeon Xpress 3200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 6 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

■ **SISTEMA MEDIO: Sapphire Pure Crossfire Advantage € 140**
Radeon Xpress 3200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 6 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

■ **SISTEMA BASE: Asus A8N-E € 95**
nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il chipset Radeon Xpress 3200 anima sia il Sistema medio, sia quello ideale, offrendo a entrambi un audio HD 7.1 e la possibilità di sfruttare due VGA contemporaneamente. La configurazione più economica si affida alla versione Ultra dell'nForce 4, assicurandosi prestazioni degne di rispetto. Tutte le schede sono pronte ad accogliere i processori dual core Athlon X2.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 520**
4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico

■ **SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ EL PC4000 Goid VX € 200**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-2-2-8 a 500 MHz – 3,3 V – Dissipatore metallico

■ **SISTEMA BASE: 1 GB Corsair Value € 120**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-3-4-8 a 400 MHz – 2.6 V

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, che si accoppiano al meglio con i moltiplicatori degli ultimi Athlon, spingendoli verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si basa su un kit dual channel più economico, ma dalla provata affidabilità.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
  Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610**
  20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms
- **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370**
  19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms
- **SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275**
  17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x
- **SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95**
  Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16 x – DVD+R DL 10x
- **SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sui DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380**
  150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 130**
  300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 95**
  250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta le 10.000 rotazioni al minuto del più recente Raptor, per garantire uno straordinario tempo di accesso ai dati. Le configurazioni più economiche offrono molti GB di spazio all'installazione dei giochi e adottano l'interfaccia SATA di seconda generazione, comprensiva di NCQ. Tutti i modelli sono muniti di 16 MB di memoria buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.928,99 (limite 5.500)	€ 1.764,99 (limite 2.200)	€ 1.039 (limite 1.200)

NOSTALGIA DI AGP

I Pentium4 e gli Athlon 64 ancora legati ai vecchi chipset 865 e K8T800 possono offrire ottime prestazioni, se accompagnati da un comparto video all'altezza degli ultimi titoli. Ecco tre schede AGP adatte allo scopo:

Gainward Bliss 7800 GS+
€ 420

Quasi una 7900 GT sotto mentite spoglie, integrante 24 Pixel Shader a 450 MHz e ben 512 MB di GDDR3 a 1.250 MHz. La più potente scheda AGP mai prodotta è disponibile in un numero limitato a 1.500, costosi, esemplari.

Sapphire X800 GTO
€ 170

I suoi Shader 2.0 non supportano appieno il rendering HDR, ma questa rappresentante della famiglia R400 offre framerate eccellenti negli FPS. Ottima per i professionisti del frag attenti alla spesa.

Sapphire Radeon X1600 Pro
€ 140

Una dozzina di pipeline di ultima generazione e 256 MB di RAM collegati alla GPU tramite un bus a 128 bit. La X1600 Pro non è un fulmine sul piano della velocità pura, ma offre un rendering perfetto negli strategici e un'ottima riproduzione dei filmati.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

OBLIVION OVUNQUE

Il titolo non deve trarvi in inganno: il capolavoro di Bethesda non verrà magicamente convertito per i più leggeri e trasportabili palmari. La sua onnipresenza, per ora, si manifesta nel fiume di lettere scritte dai tanti lettori che hanno visto il proprio PC piegarsi sotto il peso delle lande di Tamriel. Approfondiremo l'argomento nei prossimi numeri, in modo da dare una chance alla patch beta che i programmatori del quarto *The Elder Scrolls* stanno febbrilmente sviluppando. Nel frattempo, scopriamo insieme come aggiornare il nostro CD di Windows XP e sconfiggiamo chirurgicamente gli errori di InstallShield.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ARIA E SPAZIO

Non riesco a installare i dissipatori Zalman CNPS nel mio case, dato che lo spazio tra il socket e l'alimentatore può accogliere solo i modelli muniti di ventola da 8x8 cm. Considerando tale caratteristica, sai consigliarmi un alimentatore silenzioso?

Matteo

Sono molti i dissipatori per socket A in grado di raffreddare il tuo Athlon 2100+ senza produrre eccessivo rumore. Tra i modelli più silenziosi spiccano certamente il GlacialTech SilentBreeze 462 III e il SilentBoost XP di Thermaltake. Entrambi i modelli dovrebbero ben inserirsi nel tuo angusto case, avendo delle strutture in rame e alluminio prive di protuberanze e utilizzando delle ventole da 80 mm di diametro. Approfitto della tua mail, per ricordare a tutti i lettori che rilevano elevate temperature di esercizio della CPU dopo aver cambiato dissipatore di non eccedere con l'utilizzo di paste termiche. Anche quelle più costose, integranti molecole d'argento, andrebbero distribuite in un sottile strato uniforme (appiattito tramite un cartoncino o una paletta) sulla piastra metallica che protegge il nucleo dei Pentium4 e degli Athlon 64.
Nel caso degli Athlon XP, è sufficiente posizionare due gocce di pasta sul die e lasciare che sia la pressione del dissipatore a distribuire il materiale conduttivo in modo uniforme.

In commercio sono ancora disponibili molti dissipatori dedicati al socket A dei vecchi Athlon XP.

Molti dei giochi più datati non traggono straordinari vantaggi dalle configurazioni SLI e Crossfire, essendo privi di profili di rendering appositamente creati.

Per sfruttare due Radeon contemporaneamente è necessario selezionare le opzioni **Catalyst AI** e **Attiva Crossfire** nel pannello di controllo ATI.

DUE GPU INEFFICIENTI

Utilizzo una motherboard con chipset Radeon Xpress 200, due schede X1300 configurate in modalità Crossfire esclusivamente via software e un Pentium4 3,4 GHz, ma non riesco comunque a ottenere una buona fluidità con i giochi di guida. Attivando la modalità Crossfire dal pannello di controllo dei Catalyst non riscontro alcun vantaggio rispetto a quando sfrutto una VGA singola.

Stefano

Per ottenere il massimo dalle tue due GPU è necessario attivare anche la funzionalità Catalyst AI dal pannello di controllo delle schede ATI. In questo modo, i driver, in assenza di un profilo specificatamente creato per il gioco, attiveranno la modalità di rendering SuperTiling nelle applicazioni Direct3D e Scissor in quelle OpenGL. Se stai utilizzando una versione dei Catalyst antecedente alla 6.2 ti consiglio di effettuare un aggiornamento dei driver, o almeno di attivare la funzionalità Crossfire in due avvii consecutivi, dato che le configurazioni prive di scheda master tendono a "dimenticare" la prima impostazione scelta dall'utente. Non tutti i giochi traggono vantaggio dalle configurazioni Crossfire: la modalità Supertiling, in alcuni casi, produce un aumento del framerate prossimo al 10%, difficilmente osservabile durante le partite. Purtroppo, nessuno dei titoli da te elencati nella lettera può godere di un profilo appositamente creato per sfruttare la più efficace modalità Alternate Frame Rendering.

Il team Ghost contro Installshield

Abituati ad aggredire ribelli e terroristi, e avvezzi all'utilizzo delle ultime tecnologie, i giocatori pronti ad arruolarsi nell'élite d'assalto Ghost non potevano essere fermati da un banale errore prodotto dal programma Installshield abbinato ad *Advanced Warfighter*. Nei forum degli appassionati è infatti comparso, quasi immediatamente, un metodo per evitare la comparsa dell'errore -6001, che sembra infastidire chi ha acquistato la versione completa di *Ghost Recon Advanced Warfighter* dopo averne provato il demo. Per far sì che l'installazione vada a compimento, è necessario raggiungere la cartella Professional, presente in Programmi\File Comuni\InstallShield, e rinominarla in Professional.bak. A installazione completata, sarà consentito restituire alla directory il suo nome originale, preservando la possibilità di disinstallare gli altri giochi basati su InstallShield.

I Radeon X1300 da te scelti non sono, poi, particolarmente a proprio agio nei giochi, dato che utilizzano delle lente RAM a 500 MHz e un bus a 128 bit, che tendono a limitare i 12 pixel shader della GPU. Prendi in considerazione l'acquisto di una singola scheda X1600 XT, se nemmeno *GT Legends* dovesse risultare più fluido dopo l'attivazione della funzione Catalyst AI. Otterresti un deciso miglioramento della velocità, sfrutteresti al meglio la tua veloce CPU e non pregiudicheresti la facoltà di tornare alla modalità Crossfire in futuro.

CHIPSET ALTERNATIVI

Ho una scheda madre MSI con chipset SiS 648, che produce continui errori nei giochi. Ho aggiornato i driver della scheda video e della scheda audio, ma la schermata blu persiste nell'interrompere le mie partite a *Call of Duty 2*.

Kazuya

La tua opera di aggiornamento dei driver deve proseguire e interessare anche il chipset. Nella sezione supporto del sito MSI troverai l'ultima versione dei driver SiS per AGP, datata 9 gennaio 2006, compatibile con tutte le GeForce più recenti, 7800 GS comprese. Presso lo stesso sito troverai anche dei driver, relativi ai controller USB e IDE, la cui installazione non è strettamente necessaria. Il secondo service pack di XP include, infatti, i componenti necessari al perfetto funzionamento di tutti i southbridge SiS e ULi montati sulle motherboard più economiche e su alcune schede ATI Radeon Xpress.

LIVELLO FATALE

La mia installazione di *WoW* è particolarmente odiosa: mi permette di creare un nuovo personaggio, ma poi, quando questo arriva nei pressi del trentesimo livello, inizia a produrre una serie continua di crash, che spesso riavviano il computer. Ho provato a cambiare di tutto, dalla scheda video all'hard disk, senza ottenere alcun risultato.

Francesco

WoW include un programma di riparazione dei file di gioco che risolve i problemi prodotti dall'utilizzo di patch corrotte.

Purtroppo, nella tua missiva non indichi l'eventuale presenza di messaggi di errore che potrebbero condurre a una specifica soluzione. Devo consigliarti, quindi, i passi generici utili a risolvere i problemi creati dall'utilizzo di interfacce datate o file corrotti. Per prima cosa, raggiungi la cartella del gioco e cancella le cartelle chiamate **WTF**, **WDB** e **Interface**. Non temere, le caratteristiche dei tuoi personaggi verranno preservate e, all'avvio successivo, tutto quello che dovrai fare sarà scaricare nuovamente gli add on da te precedentemente utilizzati. Se i crash dovessero persistere, avvia l'utility di riparazione dei file chiamata **Repair.exe**, anch'essa presente nella cartella di installazione. Il programma, oltre a resettare la cache del gioco, verificherà che i componenti aggiunti dalle varie patch non siano corrotti e scaricherà automaticamente da Internet i file sostitutivi.

L'ESOSO OBLIVION

Ho installato *Oblivion*, ma non sono riuscito ancora a vedere la schermata iniziale. A ogni avvio, il gioco si interrompe mostrandomi l'errore: **d3ddx9_27.dll**.

Aries

Il PC sembra voler ostacolare la crescita del mio avatar in *Oblivion*. In pratica, da quando sono uscito dai sotterranei delle galere non posso più effettuare alcun salvataggio, né riesco a caricare i salvataggi che avevo effettuato durante la creazione del personaggio.

Luca

Come raddoppiare il framerate di *Oblivion* cambiando un valore nel file .INI

Aprite il file .ini, presente nella directory Documenti\My Games\Oblivion, e cercate la voce bDoSpecularPass=1. Modificate il numero 1 in uno 0. La qualità grafica ne risentirà in maniera minima, ma il frame rate, in alcune situazioni, arriverà addirittura a raddoppiare. Se, dopo la modifica, il gioco dovesse crashare entrando in alcune specifiche locazioni, dovrete reimpostare il valore su 1 o, in alternativa, utilizzare il Mod disponibile all'indirizzo www.tessource.net/files/cache/2019.html, che elimina dal paesaggio gli oggetti responsabili dell'errore.

A fronte di qualche dettaglio in meno... 16 FPS

... il frame rate di *Oblivion* schizza grazie a un piccolo accorgimento. 27 FPS

L'ultimo capitolo della saga *The Elder Scrolls*, spremendo appieno le risorse hardware dei più potenti PC, sembra dare molti grattacapi ai nostri lettori. Per iniziare, è bene sgombrare il campo dai due problemi più comuni: il primo, legato all'errore Direct3D esposto da Aries, è generato dalla

ERRATA CORRIGE

Il file **Oblivion.ini** citato nello speciale "Le alchimie di Oblivion" pubblicato sul numero 117 di GMC non è situato nella cartella principale del gioco, bensì nella directory **Documenti\My Games\Oblivion**

Solo per esperti Un Service Pack pronto all'uso

Anche l'utente più attento, che installa solo i programmi essenziali e ripulisce periodicamente l'hard disk e il registro di sistema, prima o poi dovrà impegnarsi in una riformattazione del sistema.
Il continuo rinnovarsi dei driver e delle applicazioni fa sì che, dopo alcuni mesi (o anni, nei migliori casi), Windows perda quello smalto e quella velocità che caratterizzano le installazioni più fresche. Molti degli utenti che si accingono a formattare sono, però, ancora muniti dei CD di Windows XP originali, privi di Service Pack 2 e, di conseguenza, sottopongono le proprie configurazioni a un pesante aggiornamento a installazione appena terminata. L'utility gratuita **AutoStreamer**, scaricabile all'indirizzo **mhtools.knoware.nl/raptor/autostreamer/AutoStreamer.exe**, risolve il problema riuscendo a integrare, nel CD di installazione del sistema operativo, tutti i file dell'ultimo Service Pack, producendo un disco identico a quello che oggi Microsoft allega agli ultimi PC. Perché l'operazione venga portata a compimento, è necessario soltanto inserire il CD originale nel lettore ottico e indicare al programma la posizione dei 260 MB componenti il Service Pack 2. AutoStreamer integrerà il tutto in un'immagine .iso utilizzabile da tutti i più diffusi programmi di masterizzazione. La procedura di attivazione di XP non subirà modifiche dall'azione di aggiornamento e il numero seriale che sempre accompagna il sistema operativo rimarrà perfettamente valido.

AutoStreamer produce dei CD di XP perfettamente legali e aggiornati, partendo dai dischi originali Microsoft e integrando il Service Pack 2.

presenza delle DirectX 9.0b nel sistema. La semplice installazione delle DirectX disponibili all'indirizzo **www.microsoft.com/directx** o presenti nella cartella DXREDIST del DVD di *Oblivion* permetterà al gioco di avviarsi normalmente.
L'impossibilità di effettuare o caricare salvataggi è legata, invece, alla pressione del tasto **TAB** durante la scelta del nome del personaggio di gioco. Chi si trova ancora nel livello fognario non deve fare altro che rinominare il personaggio, premendo il tasto **SHIFT** nel caso desideri utilizzare solo lettere maiuscole. Chi si sta già aggirando per le lande di Tamriel deve accedere alla console premendo il tasto \ e inserire il comando **player.SetActorFull Name** seguito dal nome prescelto, sempre prestando attenzione a non usare il tasto **TAB**. Ricordo a tutti i lettori che mi hanno scritto lamentando un pessimo framerate nelle ambientazioni esterne del gioco, che sullo scorso numero di GMC era presente una guida all'ottimizzazione del motore grafico. In queste stesse pagine, troverete un altro accorgimento utile a tale scopo. Anche le migliori impostazioni, però, non permetteranno ai possessori di schede Radeon 9600 e GeForce 6200 di giocare fluidamente, se non utilizzando i più bassi livelli di dettaglio.

È bene non premere il tasto TAB durante l'assegnazione del nome al proprio personaggio di *Oblivion*.

PROTEZIONE ECCESSIVA

Sono un grande appassionato di *America's Army* che, negli ultimi tempi, non può più giocare online. La mia connessione viene espulsa dai server segnalandomi l'errore **RESTRICTION: INADEQUATE O/S PRIVILEGES**.

Sparda

Il problema può essere provocato dalla presenza di una vecchia versione di PunkBuster o dall'utilizzo di alcuni router con firmware datato. Il programma anticheat più utilizzato dai giochi online dovrebbe aggiornarsi automaticamente una volta collegato ai server: se, durante le prime fasi della partita, sullo schermo compaiono i messaggi **Technical Problem Loading** o **Update Timeout**, quello che devi fare è scaricare il programma di aggiornamento **pbsetup.exe** dall'indirizzo **www.evenbalance.com**, inserirlo in una cartella dedicata e scegliere *America's Army* dal menu **Add a Game**. Controlla comunque che il firewall di Windows o del tuo router consenta l'utilizzo della porta **UDP 1716** in uscita, in modo da ottenere un aggiornamento automatico in futuro. Aggiorna il firmware del router, se stai utilizzando un modello Linksys, o disabilita la funzione SPI nel caso tu fossi possessore di un NetGear.

Il software PunkBuster è abile nello scovare chi bara, ma in alcune occasioni caccia dai server di *America's Army* anche i giocatori onesti.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Molestare Alberto "Pape" Falchi, ricorrendo a subdole tecniche di tortura psicologico-musicale.
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, anche quando è imbottigliato nel traffico cittadino
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Inventare nuovi generi videoludici e poi scomparire, lasciando come unica traccia delle briciole sospette di muffin.
Gioco preferito: *Il Padrino*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi e cattivi alle pizzate redazionali e poi lamentarsi se la forchetta ... pianta nella mano.
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Giocare al titolo di copertina gli ultimi giorni di lavorazione. E sacrificare pure gli allenamenti di wrestling!
Gioco preferito: *Titan Quest*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Farsi svegliare dalle telefonate di lavoro... a qualsiasi ora del giorno. Però la Forza scorre possente in costui.
Gioco preferito: *D&D Online: Stormreach*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Ammantare con un ... di mistero pur lievi ... nella consegna dei ... articoli. E le didascalie?
Gioco preferito: *Tetris*

Giochi a episodi

Meglio un film di due ore o ventiquattro puntate da un'ora ciascuna?

NON vogliamo spingere troppo oltre il parallelo con film e serie di telefilm, ma sicuramente qualcosa di nuovo sta spuntando all'orizzonte. Nel numero di GMC che stringete tra le mani troverete le recensioni di due giochi "a episodi", che hanno in comune essenzialmente due cose. il prezzo, molto più contenuto rispetto ai titoli "normali", e il fatto che sono distribuiti tramite una piattaforma online, Steam, che dimostra in un solo mese quanto potrebbe essere rivoluzionaria.

Dal menu di Steam, oltretutto, è possibile scaricare e acquistare titoli che prima arrivavano nel nostro Paese solo per importazione parallela, come *Dorwinio* o *Dongerous Woters* (che però, dal mese scorso, è nei negozi con etichetta Black Bean), e ciò rende la piattaforma di Valve molto interessante per i giocatori italiani.

Sarete voi a decidere se questo esperimento di Valve avrà o meno un futuro; noi ci limitiamo a sottolineare che tre episodi di *Holf-Life 2* costano come un gioco "normale", durano (mediamente) un po' di più e, nel caso in cui non vi piacesse il primo, avreste risparmiato due terzi dell'esborso tradizionale.

Parlando del titolo in sé, tornare a City 17 è stata un'esperienza molto piacevole: onestamente, non ce la ricordavamo così piena di particolari e ben realizzata. Abbiamo constatato quanto il motore grafico e fisico di Valve sia ancor oggi attuale, dopo quasi due anni dall'arrivo su Steam e sugli scaffali di *Holf-Life 2*. Non vi sveleremo nulla della trama, però!

Titon Quest potrebbe chiamarsi *Diablo 3*: non solo è stato creato da un veterano dell'industria dei videogiochi come Brian Sullivan (uno dei creatori di *Age of Empires*, per intenderci), ma ripropone tutti gli elementi che hanno reso il diabolico capostipite una pietra miliare.

Vi basta girare pagina per scoprire se a *Titon Quest* manca l'impalpabile magia di Blizzard o se, invece, è riuscito a convincere lo stoico Raffaello Rusconi al punto da superare il mai disinstallato *Dioblo 2*.

Con una sterzata verso gli RTS, arriva anche *Rise & Fall: Civiltà in Guerra*, che nelle intenzioni degli autori dovrebbe unire al "classico" genere degli strategici in tempo reale un'infarinatura da gioco d'azione. Oltre a guidare gli eserciti dell'Antichità, potrete combattere in prima persona. A pagina 108 vedrete se avrà passato l'esame del severissimo Vincenzo Beretta.

Un gradito ritorno è quello del killer più spietato e spelato della storia dei videogiochi, che in *Hitmon: Blood Money* si inventa metodi sempre più divertenti e pazzi per ammazzare le proprie vittime. Una cucina killer, d'altra parte, metterebbe a dura prova le indagini della squadra di Gil Grissom, che arriva al 3D con *CSI: Omicidio in 3 Dimensioni*.

Un numero ricco di giochi e di sorprese, quindi, che non faranno rimpiangere l'attesa per i miracoli videoludici presentati all'E3. Nel frattempo, tra un RTS e un FPS, perché non venite sul nostro forum a dirci cosa ne pensate dei giochi a episodi di Valve?

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Titan Quest 100
Half-Life 2: Episode 1 104
Rise and Fall: Civiltà in Guerra 108
Il Codice Da Vinci 110
The Secrets of Da Vinci: Il Manoscritto Proibito..... 111
CSI: Omicidio in 3 Dimensioni.......... 113
Hitman: Blood Money 114
Auto Assault.......... 117
SiN Episodes: Emergence .. 118
The Star and The Crescent .. 120
X-Plane 8.......... 121
Guild Wars: Factions........ 122
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan .. 125

pag. 100

pag. 104

pag. 108

pag. 113

pag. 117

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Viaggiare per l'Europa per scrivere anteprime e recensioni Troppo spesso in ritardo, ma è tutto sotto controllo.
Gioco preferito: *Civilization IV*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* A colpi di calcio rotante. . altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Railroad Tycoon*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in. Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria.
Gioco preferito: *G.R. Advanced Warfighter*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Sottoscrivere un patto di non belligeranza con le persone giuste, grosse e cattive alla vigilia dell'E3.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Gustarsi un aperitivo alle sette del mattino anche durante l'E3 E lui non dimentica di rinnovare il passaporto.
Gioco preferito: *Hitman: Blood Money*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire per bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*

Il motore grafico è scalabile e molto del lavoro viene svolto dal processore centrale.

Per completare il gioco a livello Normale dovrete uccidere oltre 7.000 nemici!

GENERE: AZIONE/GDR

TITAN QUEST

Chi ha detto che le lezioni di Storia antica sono noiose?

Gli effetti di trasparenza dell'acqua sono davvero spettacolari.

IN ITALIANO

Il manuale, la scatola e il testo a video di *Titan Quest* sono stati tradotti nella nostra lingua. Il parlato è in inglese, senza sottotitoli in italiano, ma seguire le vicende e comprendere gli obiettivi non sarà mai un problema per chi non conosce la lingua di Albione.

NEL CD E NEL DVD

Sia nel DVD, sia nel CD 3 allegati a questo numero di GMC troverete il demo di *Titan Quest* che vi permetterà di provare un paio di missioni della campagna principale.

SIN dalla pubblicazione del primo *Diablo*, Brian Sullivan, uno dei creatori della leggendaria serie *Age of Empires*, rimase folgorato dalla semplicità e dalla profondità del titolo firmato Blizzard. Il connubio "Azione/GdR" si era rivelato assolutamente vincente, tant'è che la collaudata struttura di gioco è stata ripresa con alterne fortune fino a oggi, nella speranza di replicarne il successo planetario di vendite.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La maggior parte dei titoli usciti finora non sono stati capaci di cogliere fino in fondo la magica essenza del titolo Blizzard, risultando alla fine noiosi o ripetitivi. Né la serie *Dungeon Siege* di Gas Powered, né *Neverwinter Nights* di BioWare – dal taglio più da GdR classico – sono riusciti nell'impresa di affascinare il celebre game designer americano. Dopo la sua fuoriuscita da Ensemble Studios di Microsoft (di cui era fondatore), Sullivan creò Iron Lore e iniziò a così a materializzarsi il progetto *Titon Quest*, quello che possiamo considerare, a tutti gli effetti, il degno erede spirituale della serie creata da Blizzard, in attesa che venga svelato al mondo il terzo – per ora nebuloso – nuovo capitolo.

Per realizzare *Titon Quest* era fondamentale trovare un'ambientazione completamente diversa da quella di *Diablo*. Sfruttando il lavoro e le ricerche svolti per *Age of Mythology*, le menti di Iron Lore hanno scelto di collocare il gioco nell'Antichità Classica, in particolare in Grecia e in Egitto, oltre che nel continente asiatico. La struttura, com'era lecito aspettarsi, avrebbe ricalcato nel bene e nel male quella classica del capolavoro di Blizzard: esplorazioni, combattimenti e ricompense sarebbero stati i tre capisaldi di *Titon Quest*.

Per amalgamare il tutto, era necessario creare una trama credibile, che affascinasse il giocatore costretto a sobbarcarsi interminabili viaggi per combattere e scovare manufatti magici. Così, si decise di ingaggiare lo sceneggiatore del film "Braveheart", Randall Wallace. Il plot narrativo si sarebbe snodato in lungo e in largo attraverso Grecia, Egitto e il continente asiatico con un unico obiettivo: la ricerca dei Titani.

"Pur nella sua semplicità, richiede una buona coordinazione mouse/tastiera"

Figure leggendarie della mitologia greca, queste creature riuscirono a ribellarsi a Zeus e a liberarsi dalla loro prigionia scatenando il caos sulla Terra. Dopo un breve conciliabolo, alle divinità dell'Olimpo non rimase altra possibilità che inviare un valoroso eroe alla ricerca di queste terribili entità, con il compito di imprigionarle nuovamente. Il fortunato della situazione è il giocatore, che sarà costretto ad affrontare quella che possiamo definire un'impresa titanica, appunto!

Una volta scelto il vostro alter ego virtuale, inizierà dunque l'avventura nel mondo 3D di *Titan Quest*: un potente Sciamano guida feroci cinghiali e satiri verso il piccolo villaggio di Helos, seminando morte e distruzione sul territorio spartano. Leonida, il grande condottiero, si è impegnato a inviare truppe in difesa del villaggio, ma potrebbe essere troppo tardi: toccherà a voi sbaragliare i cattivi. Una volta ripulita la "zona infestata", dovrete tornare dal famoso eroe spartano che vi affiderà una nuova delicata missione: consultare l'Oracolo di Delfi per scoprire l'origine e la provenienza di queste creature malvagie. Quale misterioso personaggio si cela dietro tali eventi? Che fine hanno fatto i Titani? A questi quesiti non rispondiamo volutamente per non

CI VUOLE UN FISICO BESTIALE

Oltre ad aver creato un motore grafico proprio, i ragazzi di Iron Lore hanno sviluppato anche la fisica di gioco. Salendo di livello, il vostro personaggio acquisirà anche una certa forza, che avrà un impatto visivo nei combattimenti. Affrontando dei nemici dotati poca esperienza, vi capiterà di vederli catapultati per aria o finire schiantati sui rami di qualche albero. D'altronde, "la potenza è nulla senza controllo!".

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Titan Quest non è particolarmente pesante dal punto di vista grafico e a rallentare le configurazioni meno spinte sarà principalmente la CPU, non la scheda video. Questo significa che potreste facilmente trovarvi nella situazione di vedere il numero dei frame al secondo invariato anche abbassando dettaglio e risoluzione, se siete dotati di un processore sotto i 2 GHz.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Un processore leggermente più veloce giovarebbe molto, ma *Titan Quest* riesce a girare a velocità accettabili, anche se bisogna diminuire drasticamente il dettaglio grafico.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

La Radeon 9600 sarebbe sufficiente a far schizzare il gioco a dettagli medio/alti, ma l'Athlon XP 1900+ non riesce a macinare dati a sufficienza per far aggiornare lo schermo oltre i 30 frame al secondo.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	2x

La nostra configurazione ideale non ha problemi a gestire il gioco al massimo dettaglio, indipendentemente dalla risoluzione. Schede video ancora più potenti, o soluzioni Crossfire a SLI, rimarranno "addormentate" per *Titan Quest*.

Quando si affrontano orde di nemici è buona norma fare scorta di pozioni curative.

ALLA RICERCA DELL'IMMORTALITÀ

Come ci aveva confermato lo stesso Brian Sullivan a marzo, durante l'incontro con l'inviato di GMC Raffaello Rusconi ad Atene, in *Titan Quest* è stato aggiunto un editor per la creazione di mappe personalizzate.
Il programma è stato incluso nel gioco e si è dimostrato sofisticato, ma al tempo stesso versatile. Si tratta, per la cronaca, dello stesso tool utilizzato dagli sviluppatori per generare i livelli di gioco di *Titan Quest*. Oltre all'editor per la creazione delle mappe è stato aggiunto anche un "quest editor", che permetterà al giocatore di realizzare le proprie quest, scrivendo i dialoghi, definendo i tesori da scoprire, i mostri da affrontare, gli effetti sonori e molto altro.
Di carne al fuoco per i creatori di Mod ce n'è parecchia ed è facile ipotizzare, nel prossimo futuro, un'invasione di mappe e quest, così come un supporto massiccio nella sezione "Next Level" di GMC.

Le animazioni dei mostri sono di buona fattura, come è possibile osservare in queste pagine.

svelare parte della trama (davvero ben costruita), ma sappiate che il vostro epico viaggio vi porterà a toccare città quali Atene, Alessandria d'Egitto e a visitare la Grande Muraglia cinese. La creazione del personaggio, invece, sbalordirà i veterani e i neofiti del genere sia per semplicità, sia per immediatezza: la scelta del proprio eroe è limitata al sesso e al nome, mentre non è consentito decidere la classe, perché in *Titan Quest* non ne esistono, almeno non nel modo convenzionale!

Il vostro alter ego sarà in grado di combattere con la ferocia di un guerriero spartano, lancerà potenti incantesimi come mago Merlino e si muoverà nella folta vegetazione con l'agilità di un ninja. Sin dai primi minuti di gioco è facile accorgersi di quanto lineare sia *Titan Quest*: si porta a compimento una missione, si riceve una ricompensa in punti esperienza e in monete d'oro, ci si procura un nuovo obiettivo da completare, si parla con i personaggi non giocanti e si ottengono missioni secondarie utili per affinare le abilità e le "maestrie" del proprio eroe.

La struttura aperta del titolo di Iron Lore comporta diversi benefici per il giocatore. Innanzitutto, non è fondamentale esplorare ogni area per completare *Titan Quest*, mentre è davvero difficile impantanarsi; anche se non si riesce a battere un ciclope di fine livello o a terminare uno specifico scenario, c'è sempre qualcosa da fare da qualche altra parte. In ogni angolo della mappa di gioco si scopre qualcosa di nuovo, e ripassando più volte sul "luogo del delitto" è facile trovare qualche particolare che era sfuggito a una prima ispezione, oltre all'inconfondibile scia di cadaveri disseminati dal vostro passaggio.

Dopo qualche ora nel mondo di *Titan Quest*, termini quali sorgenti della rinascita (punti di salvataggio), pozioni per la salute ed energia, portali, santuari incantati (danno un beneficio temporaneo al giocatore), fabbri, arcanisti (vi permetteranno di ridistribuire in modo ottimale le abilità magiche) e mercanti diventeranno estremamente familiari. Per battere le creature diaboliche che stanno infestando la Grecia è necessario

I.A. DIVINAP

Non aspettatevi un'Intelligenza Artificiale degna delle divinità che popolavano il monte Olimpo, in *Titan Quest*: le routine studiate dal programmatori di Iron Lore sono piuttosto semplici, ma al tempo stesso efficaci. Preparatevi a subire massicci attacchi di gruppo, con inseguimenti e incursioni a sorpresa.
La diversa tipologia dei mostri e degli incantesimi a loro disposizione non annoierà il giocatore, che dovrà studiare attentamente quali contromisure adottare e quante pozioni curative acquistare dal proprio mercante di fiducia.

CHE MAESTRIA!

Una delle novità proposte da *Titan Quest* è il sistema delle maestrie. Queste sono otto: Combattimento, Spirito, Tempesta, Terra, Natura, Furfante, Caccia e Difesa. Una volta raggiunto l'ottavo livello, si ottiene una seconda maestria. Per esempio, potenziare Combattimento permetterà al vostro guerriero di causare pesanti fente a più avversari contemporaneamente. Sfruttando Natura, invece, l'eroe potrà contare sugli abitanti delle foreste per infliggere danni. Insomma, ce n'è per tutti i gusti e le ventotto combinazioni disponibili, per un totale di 160 incantesimi, dovrebbero soddisfare anche gli avventurieri più esigenti.

Affrontare Polifemo non è facile, se non si è raggiunto un livello di esperienza adeguato.

Se non volete affrontare i nemici, è sempre possibile provare a scappare: spesso si formano dei simpatici trenini!

salire velocemente di livello e per farlo avrete solo due possibilità: la prima è quella di picchiare come fabbri un gran numero di nemici, raccogliere monete d'oro, armi, pozioni e suppellettili varie (l'inventario confronta automaticamente gli oggetti raccolti con quelli posseduti); la seconda è di sapere a menadito dove recuperare tempestivamente pozioni curative ed energetiche, portali e molto altro. Trasformandosi in cacciatori di tesori è possibile vendere ai mercanti delle città visitate il proprio bottino, ottenendo denaro fondamentale per acquistare l'equipaggiamento più adatto alle diverse situazioni di combattimento.

Al superamento di ogni livello, si guadagneranno dei punti abilità da spendere per accrescere le abilità primarie e secondarie del vostro eroe e per sviluppare una dello otto "maestrie" contemplate da *Titan Quest* (Spirito, Combattimento, Tempesta, Terra, Natura, Furfante, Caccia e Difesa).
Il sistema di classi ideato da Iron Lore ci ha stupito positivamente, dimostrandosi flessibile e ben congegnato. Con il termine "maestria" si intendono quelle abilità speciali che permetteranno al vostro combattente di fare la differenza sul campo di battaglia. Per esempio, perfezionarsi nella maestria "Tempesta" vi consentirà di spezzare incantesimi e di lanciare frammenti di ghiaccio o scariche elettriche paralizzanti contro gorgoni, centauri, arpie, ciclopi e tutte le creature malvagie che popolano il mondo di *Titan Quest*. Il giocatore sarà libero di optare per due "specialità" tra le otto disponibili, con ventotto combinazioni possibili. Ogni maestria permette, a sua volta, lo sviluppo di una ventina tra incantesimi, poteri speciali e abilità varie. In ogni caso, al giocatore viene garantito un buon margine strategico nell'impostare la specializzazione del proprio alter ego.

Non c'è dubbio che la mitologia classica abbia ispirato parecchio i grafici di Iron Lore, che si sono sbizzarriti nel

"Il giocatore potrà scegliere due specialità tra le otto disponibili"

ricreare spettri, uomini topo, baccanti, scorpioni, ittiani, zombi, pipistrelli, ragni giganti, minotauri, mummie, scheletri, uomini tigre, scarabei, idre e molti altri, superando tranquillamente l'ottantina di unità. Per ogni creatura ci sono, poi, differenti varianti (dimensioni, esperienza e poteri), mentre il numero dei mostri di fine livello si aggira sulla ventina.

Le creature si muovono e adottano strategie di combattimento diverse: affrontare Medusa (un mostro di livello 18) e le altre Gorgoni richiederà un certa attenzione e un minimo di riflessione. Andare allo sbaraglio come contro "semplici" centauri e satiri in perfetto stile "Altrimenti ci arrabbiamo" vi porterà solo a una certezza: la morte. È fondamentale attaccare le Gorgoni una per volta, dotarsi di ingenti quantitativi di pozioni per la salute e l'energia, potenziare le maestrie (meglio poche, ma buone) e scegliere incantesimi offensivi efficaci. Medusa può essere bloccata, rallentata, ma deve essere attaccata e per farlo bisogna dotarsi dell'armamentario giusto.

Pur nella sua estrema semplicità, *Titan Quest* richiede al giocatore una buona coordinazione mouse/tastiera e una certa dose di studio e pazienza nell'affrontare i nemici, specialmente nelle sezioni più avanzate e contro avversari di livello superiore. Il perfetto equilibrio tra uccisioni e ricompense è un'ulteriore testimonianza della cura riposta dal team di sviluppo nel bilanciamento del gioco.

La prima parte della trama si svolge in Grecia, la seconda invece vi porterà sulle sponde del Nilo ad affrontare

ABBEVERARSI ALLA FONTE

Le "sorgenti della rinascita" sono i cosiddetti punti di salvataggio.
Si trovano in ogni area di gioco ed è fondamentale conoscerne l'ubicazione (basta guardara la mappa) per salvare e prepararsi a sostenere un attacco. Peccato che, ricaricando il gioco senza aver completato una missione, spesso vi troverete ad affrontare mostri che avevate già ucciso precedentemente. A noi è successo con le Gorgoni: dopo aver battuto la perfida Medusa, ci siamo concessi una maritata pausa. Ricaricato il gioco, abbiamo scoperto amaramente di dover affrontare di nuovo lei e le altre tre restanti Gorgoni. Questo è quello che succede se si salva, ma non si porta a compimento il compito affidatovi. È bello affrontare alcune aree una volta, due forse meno...

La gestione dell'inventario è semplice: peccato che lo spazio venga a mancare subito.

LONGEVITÀ

Un titolo come *Titan Quest* è stato concepito per essere immediato e veloce da giocare. Il fattore longevità è fondamentale per questo genere di titoli. Per completarlo sono richieste una trentina di ore, che salgono a quaranta se si cerca di esplorare ogni area dei tre mondi proposti. I livelli di gioco sono tre: Normale, Epico e Leggendario, ma *Titan Quest* si rivela piuttosto impegnativo anche a quello più basso. Per sconfiggere alcuni boss si dovranno sudare le proverbiali sette camicie. Per quanto riguarda il capitolo multiplayer, il gioco di Iron Lore supporta il gioco in LAN e via Internet.
È stata introdotta una spettacolare modalità cooperativa che vedrà impegnati fino a un massimo di sei giocatori nelle aree della campagna principale. Non perdete la recensione dedicata al multiplayer di *Titan Quest* nella sezione Next Level che sarà presente senza dubbio in uno dei prossimi numeri di GMC.

Le sorgenti della rinascita sono gli agognati punti di salvataggio.

Al vostro passaggio rimarranno solo fiamme e distruzione.

Scogliere, muraglie, piramidi: il mondo di *Titan Quest* presenta "location" suggestive.

PORTALI TASCABILI

Dopo poche ore di gioco apprezzerete l'utilità delle cosiddette "pietre portali". Cliccando su un apposito slot dell'interfaccia di *Titan Quest*, è possibile creare un proprio portale che vi collegherà con quelli ufficiali presenti nelle città da voi visitate. In alcuni casi, tale soluzione si rivelerà fondamentale per salvare la pelle, andando a fare rifornimento di pozioni e comprando qualche oggetto magico.

Insidie completamente diverse da quelle combattute nella terra di Platone. Infine, il viaggio si concluderà in Oriente, con le sue ambientazioni lussureggianti e il fascino della Grande Muraglia cinese, teatro di un epico scontro.

Oltre a notare le differenze da un punto di vista architettonico e ambientale, è bello osservare con un certo stupore lo scorrere del tempo e il passaggio tra il giorno e la notte. Gli interni degli edifici, così come le caverne e i dungeon vari sono proposti con una visuale alla *Diablo*, anche se alle volte la "telecamera fissa" può creare qualche problema.
La magia di *Titan Quest* è attribuibile anche a un maestoso comparto grafico e sonoro: la cura maniacale nel riprodurre ambientazioni così diverse tra loro lascia in più di un'occasione a bocca aperta, a patto di avere un PC ben "carrozzato".

Provate a zoomare su un campo fiorito, su una caverna, su un tempio o durante un combattimento: resterete sorpresi dall'ottimo lavoro svolto da Iron Lore.
È bello soffermarsi a guardare il vostro personaggio che cammina in uno specchio d'acqua, sollevando la sabbia e creando dei cerchi che ne increspano la superficie.
Anche il comparto sonoro contribuirà a farvi immergere in questa magia, con effetti credibili e musiche assolutamente all'altezza.
Il complimento più bello che possiamo rivolgere a Brian Sullivan e a tutto il team di Iron Lore è quello di essere riusciti nell'impresa di replicare la formula alchemica del capolavoro di Blizzard: semplice da giocare, difficile da abbandonare.

È quanto abbiamo constatato noi nel provare *Titan Quest*: pur notando l'estrema somiglianza con *Diablo* (in questo caso, forse è un pregio), non vedevamo l'ora di sconfiggere a colpi di mouse ciclopi, mummie, arpie e i famigerati Titani!

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Ago 00, 9
Il seguito del capostipite dei GdR improntati all'azione: il suo design e la straordinaria giocabilità lo rendono, nonostante il peso degli anni, un classico dal fascino intramontabile.

Dungeon Siege II, Set 05, 8½
Il secondo episodio della saga firmata dai Gas Powered Games si dimostra piuttosto vario e coinvolgente. Si tratta di una valida alternativa al capolavoro firmato da Blizzard.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Iron Lore** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.titanquestgame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 5 GB HD, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Dannatamente semplice, incredibilmente profondo
- Ottimo design dei livelli
- Calibrato in modo superbo

- Gestione dei salvataggi discutibile
- Nessuna innovazione degna di nota
- Sfida impegnativa anche a livello Normale

Un meraviglioso viaggio nella Storia antica firmato da Iron Lore e Brian Sullivan. Se avete adorato la serie *Diablo*, non avete alcuna scusa per non giocare a *Titan Quest*, l'erede legittimo al trono detenuto dal capolavoro di Blizzard.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DESIGN DELLE MAPPE	VARIETÀ QUEST
8	8	9	9	9	8

Alyx sarà in grado di difendersi egregiamente da sola. Tuttavia, non abbandonatela a sé stessa!

Giocherete nei panni di Gordon, vedrete spesso Alyx, molto meno Dog.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

HALF-LIFE 2: EPISODE 1

Tornano Alyx, la Gravity Gun potenziata e il piede di porco. Per cinque, piacevolissime, ore.

IN ITALIANO

Episode 1, che lo compriate via Steam o in scatola, sarà doppiato in italiano, dialoghi inclusi. Come per *Half-Life 2*, la qualità dell'interpretazione è lontana dalla perfezione, ma le voci sono leggermente migliori di quanto sentito nel capitolo precedente.

COME LO COMPRO?

Quando leggerete queste pagine, *Episode 1* sarà già disponibile tramite Steam e (probabilmente) nei negozi. Qualunque opzione scegliate, costerà comunque 20 dollari (pari, al momento di andare in stampa, a circa 19 euro). Oltre a *Episode 1*, l'acquisto comprende *Lost Coast*, *Half-Life 1 Source Deathmatch* e *HL 2 Deathmatch*. Per giocare *Ep. 1*, non è necessario avere installato sul vostro PC *Half-Life 2*, ma dovrete comunque collegarvi a Internet per la validazione, anche se lo comprerete in scatola.

CHI ha giocato e finito *Half-Life 2* si sarà chiesto senza dubbio: "E poi?". Cosa succede dopo lo scontro finale, in cui Gordon riesce a porre un freno alla sete di potere del dottor Breen? La risposta a queste domande si trova in *Episode 1*, prima di una serie di espansioni basate sul motore grafico e fisico di *HL 2*, e sulla sua fantascientifica trama. Saremmo quindi dei pazzi scriteriati se vi svelassimo cosa accade nelle cinque-sei ore che compongono l'esperienza di *Episode 1*, in quanto saperlo vi priverebbe della spinta principale a "scoprire come va a finire". Ci limiteremo a dire che Gordon Freeman e Alyx dovranno rientrare nella Cittadella ormai in totale rovina, e trovare un modo per scappare da City 17 prima che tutto collassi nel peggiore dei modi.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Alyx sarà una compagna di strada impareggiabile e quasi inseparabile: vi accompagnerà per tutta la durata del gioco, aiutandovi con una pistola che sembra precisa e potente come un plotone di marine. Il primo plauso a Valve lo spendiamo volentieri per sottolineare l'Intelligenza Artificiale della ragazza, che non si è mai bloccata dietro una porta o in una stanza, o su una piattaforma – e sì che le mappe di *Episode 1* non sono affatto semplici!

A differenza che in molti giochi con "compagni" controllati dal PC, Alyx non è immortale, pur se decisamente resistente: abbandonarla in mezzo a un gruppo di zombi e scaraventarle addosso un bidone esplosivo non sarà quindi un'idea astuta, dato che se morirà dovrete ricaricare – Gordon non può sopravvivere senza di lei!

Parlando di zombi, segnaliamo che esistono nell'espansione un paio di nemici inediti, leggermente più potenti e aggressivi del "solito" zombi alieno; gli Zombi-combine, come li battezzerà Alyx, sono piuttosto determinati e vi daranno del filo da torcere, soprattutto a causa delle granate che si porteranno sempre dietro.

D'altra parte, quello che rende *Episode 1* un'espansione consigliata a tutti i veterani di City 17, e non solo a loro, è il level

> **"Alyx sarà una compagna di strada impareggiabile!"**

design, che prosegue la strada intrapresa nelle ultime due ore di gioco di *HL 2*. Riavrete la Gravity Gun potenziata, potrete acchiappare globi di energia come palle da basket e nemici come burattini. L'energia è la chiave di lettura della prima metà del gioco e dovrete risolvere diversi enigmi basati su di essa.

Quando riuscirete a "uscire", invece, vi aspetteranno dei livelli più tradizionali, resi in qualche modo inusuali dalla presenza di Alyx, che più di una volta vi sorprenderà per la propria umanità. Sarà per la qualità della grafica o per l'abilità degli sceneggiatori di Valve, ma i suoi "atteggiamenti" ci hanno profondamente colpito. Alyx è, forse, il primo "personaggio non giocante" di un FPS che potrebbe essere definito "attore non protagonista" senza grossi problemi. Molte delle sue azioni e battute sono governate da script, ma in modo intelligente. Per esempio, in una stanza l'abbiamo vista andare avanti come una

POVERO CUCCIOLO!

Purtroppo, Dog non sarà presente nel gioco quanto avevamo sperato. Ed è un peccato, perché è animato in modo splendido e riesce, nei minuti di presenza in *Episode 1*, a rivelarsi "vivo" come pochi altri robot dei videogiochi.

Potevano mancare amici di vecchia data e la mitica spranga?

Non mancano i soliti duelli "Gordon con lanciarazzi Vs nemici molto grossi".

Il sistema di illuminazione, che sfrutta l'HDR e i Pixel Shader 3.0, è fantastico, soprattutto grazie all'alone luminoso intorno a oggetti e personaggi.

IL COMMENTO DEL REGISTA

È possibile giocare a *Episode 1* attivando i "commenti" dei programmatori. In pratica, sparse per i livelli del gioco, troverete delle "nuvolette" (come quelle dei fumetti) che potrete "usare" per ottenere il commento. Gli sviluppatori di Valve diranno perché hanno piazzato un certo ostacolo in quel punto, oppure un nemico in un altro, svelando dei trucchetti di programmazione e game design che, oltre a essere molto interessanti, faranno la gioia di ogni aspirante modder di *Half-Life 2*. I commenti, oltre un centinaio, non sono tradotti in italiano, ma potrete visualizzare i "sottotitoli" in inglese.

Alyx "recita" in modo davvero convincente.

forsennata contro gli zombi nemici, arrivando a combattere con loro in corpo a corpo. Riaffrontando il medesimo punto, si è comportata in modo diverso, rimanendo dietro di noi, e la sequenza in cui malmenava uno zombi non c'è stata. E grazie a Source e alla sua gestione della mimica facciale e del corpo, il risultato è realmente soddisfacente.

Tutto *Episode 1* è studiato intorno alla figura di Alyx, dalla trama alle situazioni che affronterete. Per darle il giusto risalto, i programmatori di Valve (sarebbe più giusto definirli "sceneggiatori", in questo caso) hanno studiato l'illuminazione che raggiunge la ragazza in ogni frangente, facendola emergere come mai in passato. È un vero peccato, invece, che l'umanissimo robot di Alyx, Dog, sia presente sono nelle fasi iniziali di *Episode 1*; avremmo voluto vederlo molto più spesso. Nella sezione "peccato che" inseriamo anche la mancanza di armi inedite (ma va detto che l'arsenale di Gordon è piuttosto completo e un nuovo strumento d'offesa si sarebbe sovrapposto ad altri già esistenti) e il fatto che non ci sia neanche una sequenza all'aperto in una locazione sterminata come la spiaggia dell'*Half-Life 2* originale.

Cinque/sei ore di gioco intenso valgono 19 euro (*Episode 1* costa 20 dollari, che al cambio attuale danno circa questa cifra)? Secondo chi vi scrive, assolutamente sì. In primo luogo, il prezzo è proporzionale alla durata di *Episode 1*, visto che gli FPS degli ultimi due-tre anni – che offrono dodici/quindici ore di gioco – si attestano in media attorno ai 50 euro. Oltre a ciò, non si tratta di un semplice "prolungamento", ma di una serie di livelli in cui viene esplorata sia l'Intelligenza Artificiale di Alyx, che si dimostra parecchio acuta, sia il motore fisico, aggiungendo altri "sistemi" di risolvere situazioni sfruttando la possibilità di spostare oggetti a distanza. Un paio di enigmi sono abbastanza complessi da creare qualche problema, ma nulla che un veterano di FPS e, in particolare, dei giochi di Valve non riuscirà a risolvere senza esitazioni.

La parte iniziale del gioco è forse un po' troppo "eterea" e priva del mordente che caratterizza le tipiche avventure di Gordon Freeman; tuttavia non preoccupatevi, il passo accelera fino a scaraventarvi in battaglie frenetiche e piene di nemici, che vi faranno rimpiangere di aver desiderato più azioni!

Oltretutto, queste battaglie sono piacevoli da giocare, sia per l'Intelligenza Artificiale degli avversari (parliamo soprattutto dei soldati Combine, loro

SOLO SU GMC!
Oltre alla recensione in esclusiva, nel DVD e nel CD demo allegati alle rispettive versioni di questo numero, troverete il video di *Episode 2*. Cosa aspettate a vederlo?

Uno dei nuovi nemici, lo Zombi-combine: oltre a essere più resistente dei cugini normali, lancia anche delle pericolose granate.

I soldati combine agiscono, come al solito, in team.

I giochi di luce sono davvero un piacere per gli occhi.

Nella Cittadella, dovrete "giocare" con l'energia; potrete utilizzare la Gravity Gun potenziata ricevuta alla fine di *HL 2*.

I combine utilizzano questi blindati: a volte dovrete distruggerli voi, altre ci penseranno le famigerate Formiche-Leone.

City 17 non è messa molto bene...

NON C'E' DUE SENZA TRE
Valve ha annunciato, poco prima di andare in stampa, che saranno pubblicati in totale tre episodi, che concluderanno la "storia" di *HL2*.

IN ALTERNATIVA...

F.E.A.R., Ott 05, 9
Tra sparatutto e thriller, un'esperienza da vivere al buio, per farsi spaventare dalla sua eccellente Intelligenza Artificiale.

SiN Episodes: Emergence, Lug 06, 7
Cinque ore di gioco aprono il "serial game" firmato Ritual e vi riportano alle prese con la perfida Elexis e i suoi nuovi micidiali tirapiedi.

hanno persino qualche arma in più nell'arsenalei), sia per la splendida qualità del level design, con porte che si aprono all'improvviso, soldati che scendono dall'alto e qualche "modifica strutturale" nella mappa di gioco. Siamo ancora lontani dai combattimenti online contro giocatori in carne e ossa, ma una "rivisitazione" dei salvataggi nei momenti più caldi la consideriamo tutt'altro che improponibile.

Dal punto di vista tecnologico, il motore è quello di *Half-Life 2* ed è presente anche l'HDR, a profusione. Siamo certi che alcune "situazioni" sono state create appositamente per dimostrare l'efficacia dei suoi effetti; c'è anche da dire che, dopo qualche decina di minuti, ci si abitua sia agli abbagliamenti passando dal buio alla luce, sia alle ombre soffuse che riesce a creare in modo quasi fotorealistico. Giocando a un FPS senza HDR, però, noterete subito la sua assenza. Sebbene il motore grafico non sia stato sensibilmente modificato, giocando a *Episode 1* dopo due anni (circa) dall'uscita di *Half-Life 2* ci siamo stupiti di quanto sia rimasto efficace e graficamente appagante; l'unico engine che è riuscito a superarlo, anche se leggermente, è quello di *F.E.A.R.*

Un aspetto interessante del sistema a episodi, di cui potrete leggere più a fondo nell'intervista presente su questo stesso numero a pagina 82, è che la struttura narrativa ricorda più una serie di telefilm che un lungometraggio. Una volta completato *Half-Life 2*, vi sarete detti: "Tutto qui?" D'altra parte, è difficile immaginare un respiro epico che vada oltre l'ormai solito combattimento finale contro il "cattivone" di turno. Giocando e completando *Episode 1*, invece, ci siamo chiesti: "Chissà come sarà il prossimo episodio, dove sarà ambientato e chi incontreremo?", un po' come accade vedendo una puntata di "24" o di "Lost". Che poi, è proprio ciò che sperano i programmatori di Valve. L'unico peccato è che il secondo episodio non sarà scaricabile settimana prossima, ma tra circa un annetto!

Paolo Paglianti

info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Steam/EA-Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 18,70** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://ep1.half-life2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, Banda Larga**
- Multiplayer **No**

- Visiterete nuovamente City 17
- Costo proporzionale alle ore di gioco
- Alyx è molto intelligente e quasi umana

- Non spiega tutti i misteri di City 17
- Niente armi nuove, né nemici troppo diversi
- Costa poco, ma dura poco

Un'ottima espansione per il capolavoro *Half-Life 2*, dal prezzo più che accettabile per ciò che offre. Avremmo preferito qualcosa di più, ma d'altra parte siamo incontentabili. Adesso non vediamo l'ora che esca *Episode 2*!

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NOVITÀ RISPETTO A *HL 2*	ALYX
9	9	8	6	5	8

Gli sbarchi dalle navi da guerra ricordano una versione antica di "Salvate il Soldato Ryan"!

I nemici abbattuti muoiono scagliati in aria tra nubi di sangue – con un effetto molto cinematografico.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

RISE & FALL: CIVILTÀ IN GUERRA

Midway ci porta non solo al tempo di Alessandro e Cleopatra, ma dritti in mezzo alla pugna.

IN ITALIANO

***Rise & Fall: Civiltà in Guerra* arriva nel nostro Paese interamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e doppiaggio dei dialoghi. L'adattamento è più che discreto, anche se qua e là emerge qualche incertezza nella traduzione. Inoltre è distribuito in edizione DVD.**

I giochi strategici in tempo reale ambientati nel mondo antico non sono più una novità dai tempi del primo *Age of Empires* di Microsoft.

Rise & Fall: Civiltà in Guerra di Midway ricostruisce la storia di quattro popoli (Romani, Egizi, Greci e Persiani) utilizzando gli stilemi classici di questo genere, ma introducendo un'opportunità relativamente nuova: la possibilità di schierare sul campo unità particolari, chiamate "eroi" e di prenderne in ogni momento il controllo attraverso una visuale in terza persona simile a quella di un gioco di ruolo d'azione. Ogni civiltà schiera personaggi famosi, come Alessandro per i Greci o Cleopatra per gli Egizi, ovviamente filtrati attraverso il "mito del tempo". Questi eroi, infatti, hanno sia doti di combattimento sovrumane, sia "abilità speciali" da invocare per far pendere le sorti della battaglia a favore del loro esercito.

La struttura di *R&F* rispecchia comunque strettamente quella degli RTS classici: i lavoratori raccolgono risorse (oro e legno) che possono essere convertite in strutture civili e militari, nuove tecnologie, e unità da guerra. All'inizio di ogni partita (dopo un breve scenario di tutorial) è consentito scegliere se giocare una battaglia in skirmish da 2 a 8 giocatori su una mappa casuale o se sostenere una delle due campagne già pronte, formate da scenari collegati da affrontare in ordine e che introducono gradualmente i quattro popoli. La prima, dedicata a Alessandro il Grande, narra della lunga guerra dei Greci contro i Persiani, mentre la seconda, che ha come protagonista la formosa Cleopatra (senza aspide) è dedicata all'invasione romana dell'Egitto. La varietà delle situazioni presentate è notevole e nell'arco dei vari episodi ci troveremo a giocare sia in attacco, sia in difesa, ad affrontare assedi e a difenderci dai tentativi nemici di espugnare le nostre città. Soprattutto, parteciperemo a colossali battaglie navali – decisamente il secondo aspetto notevole di questo titolo.

Le navi, che partono come semplici galee ma con la crescita tecnologica arrivano a diventare colossali biremi e triremi, sono a tutti gli effetti delle basi

> "Le battaglie navali sono spettacolari"

galleggianti, in grado sia di caricare le unità reclutate a terra, sia di produrne a bordo indipendentemente (non chiedeteci come...). Gli arcieri, i fanti e gli altri uomini imbarcati hanno quindi modo di ingaggiare i nemici con armi a distanza o di effettuare spettacolari sbarchi in territorio nemico – scene dal sapore cinematografico che ricordano l'inizio del film "Troy". Le navi possono volontariamente incagliarsi sulle coste così da caricare e scaricare uomini, o usare corde e rampini per agganciare vascelli nemici e trasformare i rispettivi ponti in convulsi campi di battaglia. Questi momenti, uniti alla possibilità di partecipare direttamente all'assalto tramite il proprio eroe, sono probabilmente i più emozionanti e spettacolari di *Rise & Fall*, soprattutto se si considera la facoltà di catturare le grandi unità nemiche e di arruolarle nel nostro esercito.

Il gioco, purtroppo, non è esente da problemi tecnici, tra i quali il più grave è il fatto che spesso le unità interagiscono

FARE LA DIFFERENZA

I quattro eroi principali di *Rise & Fall* sono Cleopatra per gli Egizi, Alessandro per i Greci, Sargon II per i Persiani e Giulio Cesare per i Romani. È inoltre consentito reclutare alcuni eroi secondari, come Cesare Germanico o il Faraone Ramsete, per dare un po' di varietà alla partita. Ogni personaggio può essere mosso sulla mappa strategica come in un normale RTS o comandato con un punto di vista in terza persona. Gli eroi sono equipaggiati con due o tre armi a loro proprie (come un arco che scaglia micidiali frecce infuocate per Alessandro) e poteri particolari, come il talento di convertire unità nemiche alla propria causa o di evocare la benedizione degli dei.

Al termine di ogni partita ci attende la consueta schermata con le statistiche di gioco.

CIVILTÀ A SUON DI BOTTE

Oltre a oro e legno, una terza risorsa di *Rise & Fall* è la gloria, che viene raccolta in generale compiendo imprese memorabili come esplorare vaste aree della mappa o erigere monumenti, e in particolare pestando i nemici. Accumulando abbastanza gloria potremo, tra le altre cose, far crescere di livello il nostro eroe – un'operazione che corrisponde a ciò che in altri titoli è il "passaggio a un'era successiva". In base al livello raggiunto dal personaggio, infatti, sarà consentito assumere consiglieri sempre più abili, quali architetti, guardie civiche e carpentieri navali, che potenzieranno settori diversi del nostro impero.

L'affondamento di una nave porta quasi inevitabilmente alla morte di tutto il suo equipaggio.

Le catapulte sono molto fragili, ma scagliano globi infuocati devastanti.

EROI POCO INOSSIDABILI

Lo sviluppo di *Rise & Fall: Civiltà in Guerra* era stato affidato da Midway a Stainless Steel Studios di Rick Goodman, gli stessi sviluppatori di *Empires: L'Alba del Mondo Moderno*. A progetto quasi completato, però, le due società si sono separate per ragioni rimaste non chiare; *R&F* è stato quindi completato internamente da Midway. È questa la ragione per cui avevamo citato gli amici di Stainless Steel nella nostra anteprima su GMC di Natale 2005, anche se ora il loro nome non appare più tra i riconoscimenti.

in modo graficamente strambo con i vari elementi del paesaggio o, dopo uno speronamento, i rematori possono essere visti fluttuare a mezz'aria. La visuale in terza persona con l'eroe, talvolta, ci porta dentro i poligoni che compongono gli edifici e l'effetto, oltre che esteticamente orrendo, tende anche a distrarre e confondere. Ogni tanto, le nostre truppe fanno fatica a trovare la strada, "perdendosi" lungo il percorso verso l'obiettivo che abbiamo loro assegnato, e ciò vale anche per gli eroi. Parlando di questi ultimi, ci ha sorpreso notare come, malgrado abbiano varie armi, colpi e talenti a disposizione, siano un po' limitati nei movimenti in terza persona, non potendo, per esempio, saltare sopra semplici ostacoli. È vero: quale unità di RTS lo fa? Ma nel momento in cui il semplice remo di una nave diventa la barriera che impedisce di caricare nella direzione voluta, il fattore di frustrazione si innalza di colpo. In compenso, attraverso gli eroi impartiremo ordini di attacco, di mantenere la posizione e di usare le macchine d'assedio anche mentre saremo impegnati a mulinare personalmente la spada contro i fanti nemici.

Il limite principale di *R&F*, però, è che le parti in prima persona e le battaglie navali compensano quello che, altrimenti, sarebbe un RTS storico molto convenzionale. Le battaglie (grazie anche a una roboante colonna sonora, che cita quelle di Hans Zimmer per "Allarme Rosso" e "Il Gladiatore") hanno un gusto decisamente cinematografico e gli scontri tra flotte sono elettrizzanti sia se seguiti "dal cielo", sia se si guida personalmente il proprio eroe all'arrembaggio. Però, non si può dimenticare che il vecchio *Giovanna d'Arco: Wars and Warriors* di Enlight aveva già introdotto l'elemento della terza persona in modo, a nostro avviso, migliore, sebbene si trattasse di un titolo di dimensioni più contenute.

Non c'è dubbio, comunque, che Midway abbia saldamente puntato la spada verso uno sviluppo molto interessante per gli RTS. Ci stupiremmo se, in futuro, le idee viste in *Rise & Fall: Civiltà in Guerra* non venissero abbracciate e sviluppate anche da altri creativi – una manna per un genere che recentemente rischiava di diventare un po' stantio.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Giovanna d'Arco: Wars and Warriors, Mag 04, 7
L'epopea della Pulzella di Orleans narrata da Enlight ricorda più un romanzo fantasy, ma, oltre a comandare le truppe in un RTS, Giovanna corre, si arrampica e sferra terribili "combo" contro i nemici.

Rome: Total War, Ott 04, 9
Un altro grande capolavoro storico/gestionale/tattico di Creative Assembly, che già ci aveva dato *Shogun* e *Medieval*. C'è anche l'espansione *Barbarian Invasion*.

Info ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.riseandfallgame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Spettacolari battaglie navali
- Si possono vestire i panni dell'eroe
- Editor di scenari

- Struttura dell'RTS poco originale
- Graficamente solo discreto
- Civiltà non molto caratterizzate

Un RTS storico alquanto convenzionale, ma con l'interessante opportunità di comandare le truppe dal punto di vista degli eroi. Tale novità non è stata implementata nel modo migliore sotto ogni aspetto, ma il risultato è un'esperienza insolita ed emozionante.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	8	7	7	7

IL CODICE DELLA TASTIERA
Se volete ovviare almeno al problema della configurazione dei tasti per il controllo del personaggio, poiché sul menu del gioco non è presente un'apposita interfaccia di configurazione, dovrete andare a pescare un file nella cartella di installazione del programma. Il path predefinito dovrebbe essere C:\Programmi\2K Games\The Da Vinci Code\Engine\binds_pc.cfg: aprite il file con il Blocco note e cambiate a piacimento la mappatura dei comandi sostituendo le lettere relative ai tasti.

I due personaggi si danno manforte nei combattimenti, ma i risultati non sono dei migliori.

Il primo enigma è subito all'insegna della noia. Per risolverlo occorre passare sotto la luce viola tutti i simboli.

Durante i combattimenti bisogna sia difendersi, sia attaccare, il tutto grazie a una sequenza di tasti.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

IL CODICE DA VINCI

"Il Codice Da Vinci" annoia anche su PC.

IN ITALIANO
Il Codice Da Vinci è stato interamente tradotto in italiano. Bisogna però sottolineare il mediocre coinvolgimento dei doppiatori che, abbinato alla mimica facciale decisamente limitata dei personaggi, sortisce un pessimo effetto sbadiglio.

IN ALTERNATIVA...
The Secrets of Da Vinci: Il Manoscritto Proibito, Lug 06, **7**
Se volete cimentarvi con i misteri di Leonardo, l'avventura grafica sviluppata da Nobilis fa al caso vostro.

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, **8½**
L'infiltrazione silenziosa e gli agguati alle spalle sono il pane di quotidiano di Sam Fisher, decisamente più in gamba in queste situazioni.

FERMI tutti. Dopo una simile introduzione vediamo già i patiti di Dan Brown storcere il naso, inorriditi. Niente paura, però: entrare nel merito dell'accesa discussione sulla validità di libro, film, teorie filosofico-religiose e compagnia bella messe sul piatto dall'astuto autore inglese sarebbe uno sforzo troppo grande anche per noi.

Se "Il Codice Da Vinci" (nella sua versione cartacea e cinematografica) non vi è piaciuto, difficilmente troverete una buona ragione per cimentarvi anche con il videogioco sviluppato su licenza da The Collective. Viceversa, se avete apprezzato libro e film, siamo qui per spiegarvi perché invece rischiereste di annoiarvi a morte installando *Il Codice Do Vinci* sul vostro PC.

I primi momenti di gioco sono incredibilmente aderenti all'opera originale, forse anche troppo visto che per una decina abbondante di minuti ci si ritroverà a seguire interminabili filmati e ad agire meccanicamente seguendo gli ordini della nostra compagna di avventura (anch'ella personaggio saltuariamente giocabile).

Ben presto arrivano gli enigmi da risolvere, o meglio "decrittare": crittografie, anagrammi, facili combinazioni di "usa x con y" e altra robetta tanto già vista quanto assolutamente priva di mordente. Il tutto non riesce a migliorare neanche nel proseguimento dell'avventura, lasciando anzi spazio a qualche passaggio occasionale eccessivamente cervellotico.

Per muoversi indisturbati all'interno degli ambienti è preferibile adottare un approccio vagamente stealth: in questo modo, oltre a eludere l'attacco dei nemici, si eviterà anche il disturbo di dover fare i conti con un sistema di combattimento ai limiti del sopportabile, che prevede la pressione in sequenza dei due tasti del mouse, in attacco e in difesa. Per fortuna, tranne in alcuni casi in cui è obbligatorio far fuori tutta la combriccola di guardie, con una poderosa corsa è possibile dribblare gli ostacoli sino a uscire dal loro campo visivo e fare in modo che tutti si dimentichino del nostro passaggio. Comodo, certo, ma assolutamente inconcepibile sul piano logico.

> **"Un sistema di combattimento ai limiti del sopportabile"**

Neanche dal punto di vista prettamente estetico, *Il Codice Do Vinci* è intenzionato a mostrare i muscoli. Se le animazioni dei personaggi rasentano la legnosità, altrettanto può dirsi delle ambientazioni che, salvo rari casi, non sono disposte a sfoggiare il minimo accenno di profondità 3D.

Insomma, un fallimento su tutta la linea che trasuda svogliatezza da ogni pixel e rafforza l'inossidabile teoria secondo cui due giochi su licenza su tre sono più un'operazione commerciale che un prodotto di qualità.

GLI ENIGMI DI LEONARDO
I rompicapi presenti nel gioco alternano fasi di eccessiva semplicità ad altre in cui non si capisce bene dove vogliano andare a parare i vari indovinelli. Chi ha letto il libro si troverà abbastanza facilitato nel decrittare alcune scritte, ma dovrà rimboccarsi le maniche per scoprire gli indizi relativi ai nuovi enigmi presenti nel gioco.

Elisa Leanza

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **The Collective** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 49** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.2kgames.com/davincicode**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB con supporto PS, Directx 9.0c**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

+
- Potrete parlare del libro fingendo di averlo letto
- Discreta traduzione in italiano
- Spiccata aderenza alla trama originale

−
- Eccessiva aderenza alla trama originale
- Sistema di combattimento oltremodo scomodo
- Grafica insoddisfacente

Un titolo privo di qualsiasi appetibilità. Sembra volersi adeguare alla scia del film e del libro che, pur rivelatosi un caso letterario, non brilla di certo per qualità artistica. È bene puntualizzare che le schede NVIDIA GeForce MX non sono supportate dal gioco.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZA	ENIGMI
5	5	4	4	5	5

Graficamente, i filmati lasciano un po' a desiderare, ma nel complesso il risultato è discreto.

IL TACCUINO E LO SPECCHIO

Tra le scartoffie di Leonardo capiterà di ritrovare alcune pagine di diario su cui occorrerà agire "attivamente" per carpirne i segreti. Può trattarsi di strofinare del carboncino sul foglio per fare apparire delle scritte, disegnare dei progetti e così via. Ovviamente, anche i sassi sanno che il Maestro scriveva da destra verso sinistra, per cui non dimenticate di procurarvi uno specchio o rischierete di non riuscire a leggere nulla.

Poter ammirare tanti dipinti in un gioco (fra cui molti di Leonardo) è una ghiotta occasione.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE SECRETS OF DA VINCI IL MANOSCRITTO PROIBITO

Un falso d'autore che supera l'opera originale.

SE vi dicessero che un "plagio" di un'opera di Leonardo Da Vinci è anche meglio dell'originale, come reagireste? Male, non c'è dubbio. Capita invece che, in contemporanea con l'uscita nella sale del film ispirato a "Il Codice Da Vinci", appaiano nei negozi un gioco basato su licenza ufficiale (l'omonima avventura recensita nella pagina accanto) e un altro totalmente estraneo al contesto del libro, intitolato *The Secrets of Da Vinci: Il Manoscritto Proibito*, che sfrutta senza troppo pudore la rinnovata scia di curiosità sollevatasi attorno alla storia del celebre artista italiano.

Il fatto interessante è che, mentre il gioco ufficiale non riesce nemmeno ad avvicinarsi a una sufficienza, il suo diretto concorrente (sotto le spoglie di una classica avventura grafica) si rivela accattivante e ben confezionato. I due titoli hanno in comune solo l'aleggiare della figura di Leonardo Da Vinci, esaminata in questo caso in un contesto storico a lui più vicino (il gioco si svolge nel 1522, il protagonista è Valdo, l'apprendista di un discepolo di Leonardo con il compito di recuperare un misterioso manoscritto del Maestro).

Le dinamiche e la struttura di gioco sono tipiche della più classica avventura grafica con visuale in prima persona, gli enigmi sono un'equilibrata miscela di intuizione e ragionamento e (pur non risultando mai

L'azione si svolge sia di giorno, sia di notte, in modo da sfruttare al meglio le occasioni offerte da buio e luce.

> "La condotta del protagonista modificherà gli eventi"

particolarmente inaccessibili) riescono a solleticare al punto giusto le meningi. Particolarmente pregevole è anche il contesto in cui ha luogo *Il Manoscritto Proibito*: una sontuosa villa che fu abitata dal geniale Leonardo e in cui si nascondono indovinelli, segreti e misteriosi intrighi. Il dipanarsi della trama segue uno sviluppo abbastanza lineare, ma l'approccio ai rompicapi e, soprattutto, la condotta del protagonista modificheranno parzialmente gli eventi e il

Una lettera sigillata è una tentazione: riuscirete a consegnarla senza aprirla o...?

finale. I punti esperienza acquisiti proseguendo nell'avventura verranno utilizzati per accrescere il livello di coscienza o quello di "furfanteria", in modo che in certe occasioni il personaggio si trovi nella condizione di non poter mentire o sia spinto a rubare degli oggetti. In realtà, questa caratteristica non è stata sviluppata in maniera troppo determinante e, in questo senso, si poteva fare qualcosa di più.

Nel complesso comunque, *The Secrets of Da Vinci* si propone come il titolo più azzeccato per chiunque voglia addentrarsi negli affascinanti misteri di Leonardo senza scomodare strampalate teorie o sorbirsi un videogioco raffazzonato.

Elisa Leanza

IN ITALIANO

Sia la traduzione del gioco, sia il doppiaggio (nonostante qualche discrepanza fra sottotitoli e parlato) sono di buon livello e la recitazione è convincente.

IN ALTERNATIVA...

Scratches: Graffi Mortali, Giu 06, **8**
Se ciò di cui avete bisogno è una villa da esplorare e non avete problemi di insonnia, questo è il gioco che fa per voi.

E non ne rimase nessuno, Gen 06, **6½**
Il mistero ha una regina: Agatha Christie è l'autrice del libro "Dieci piccoli indiani" cui è ispirata questa avventura grafica.

Info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **ElektroGames** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.secrets-of-da-vinci.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 888, 64 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 64 MB, Directx 9.0**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera e trama coinvolgenti
- Enigmi equilibrati, mai banali o pretenziosi
- Diversi finali a disposizione
- Grafica discreta, ma migliorabile
- Allineamento buono/cattivo poco approfondito
- Per terminarlo bastano una decina di ore

Un titolo intelligente, che ha saputo cavalcare in maniera efficace l'onda del successo de "Il Codice Da Vinci", distaccandosene quel tanto che basta, ma strizzando ripetutamente l'occhio all'amore di Leonardo per gli enigmi reso famoso dal libro di Dan Brown.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	7	7	7	7

SUCCESSO PLANETARIO

CSI" è una delle serie televisive di maggior successo degli ultimi anni. Tra gli innumerevoli premi conquistati può vantare ben due People's Choice Award per la "Miglior Serie TV Drammatica", nel 2003 e 2004. La trasposizione videoludica firmata dal team di sviluppo Telltale Games ha fruttato a Ubisoft ben 1,5 milioni di copie vendute in tutto il mondo fin dal primo episodio della serie. I capitoli disponibili per PC sono *CSI: Crime Scene Investigation* (GMC Lug 03, 6), *CSI: Dark Motives* (Lug 04, 6) e *CSI: Miami* (Feb 05, 6½). Il produttore esecutivo di questa serie televisiva è il famoso Jerry Bruckheimer, un uomo che ha legato il proprio nome ad altri successi quali "Armageddon", "Pearl Harbor", "Fuori in 60 Secondi", "Bad Boys, "Top Gun" e "La Maledizione della Prima Luna", tanto per citarne alcuni.

■ Grissom e il suo team sono pronti a risolvere l'ennesimo omicidio e voi farete parte della squadra.

LA LINGUA

Di *CSI: Omicidio in 3 Dimensioni* sono stati tradotti in italiano la scatola, il manuale e i sottotitoli. Le voci sono quelle del cast americano.

GENERE: MMORPG

CSI: OMICIDIO IN 3 DIMENSIONI

Las Vegas, Miami o New York: il lavoro non manca mai nei laboratori della Scientifica!

NON è facile ricostruire la dinamica di un efferato omicidio, ma partendo dall'assunto che "ogni delitto non è mai perfetto" la squadra di detective della Scientifica di Las Vegas è riuscita a risolvere una serie di casi impossibili.

"CSI" è stata, negli ultimi anni, una delle serie televisive di maggior successo negli Stati Uniti e nel nostro Paese, proponendo ai milioni di telespettatori un perfetto connubio tra omicidi cervellotici, medicina legale e un cast superbamente caratterizzato. Tracce di DNA, anomalie di procedura, cadaveri da vivisezionare sono il pane quotidiano per Gil Grissom e i suoi prodi.

Dopo le prime trasposizioni videoludiche firmate da Ubisoft, il nuovo *CSI: Omicidio in 3 Dimensioni* ha le carte in regola per far sentire il giocatore parte integrante del team di Las Vegas. I Telltale Games non hanno operato un cambiamento radicale all'impianto di gioco, ma hanno provveduto ad approfondire il cosiddetto "supporting cast", dando maggiore spessore a ogni componente della squadra.

Il giocatore vestirà i panni di una recluta chiamata ad aiutare i detective del Nevada nella risoluzione di alcuni omicidi. Sin dall'inizio di ogni caso, 5 in totale, avrete accesso a un laboratorio all'avanguardia dotato di analizzatori chimici, di DNA, microscopi comparativi, tavoli di montaggio, computer, oltre a una serie di macchinari speciali. È possibile consultare i dossier per rivedere i particolari di ogni caso, così come interrogare i sospetti, oppure consultare un collega esperto per avere preziosi suggerimenti.

La squadra di Las Vegas è composta, come nella serie televisiva da Grissom, Catherine Willows, Nick Stokes, Warrick Brown, Sara Sidle, Greg Sanders, Jim Brass e il dottor Robbins. Per completare un caso, è necessario raccogliere prove e analizzare le informazioni in vostro possesso, così da risolvere la cosiddetta

> "Un'alternativa in attesa del nuovo cofanetto DVD della serie"

"Trinità delle prove" prima di procedere all'arresto di un sospetto. Al termine delle indagini, Grissom esprimerà un giudizio sulla vostra prestazione. Rispetto agli episodi precedenti, la qualità grafica di *CSI: Omicidio in 3 Dimensioni* ha fatto un balzo in avanti.

La gestione della telecamera è stata velocizzata, mentre gli effetti "speciali" sono davvero ben fatti, dando al giocatore la sensazione di assistere a una puntata di "CSI". Per apprezzare al meglio questo capitolo, comunque, è necessario giocare con tutti gli aiuti disabilitati.

A questo vanno aggiunte trame un po' più intricate, una maggior interazione con i personaggi e le ambientazioni e una longevità che si attesta sulla decina di ore. Insomma, si tratta di un'alternativa in attesa dell'ennesima uscita di un nuovo cofanetto DVD della serie!

Raffaello Rusconi

TRINITÀ

Cos'è la "Trinità delle prove"? Si tratta dei legami fondamentali che intercorrono tra i tre elementi cardine di un crimine: il sospetto, la scena e la vittima. Ogni sospetto ha una propria Trinità e, quindi, un collegamento tra la prova e il delitto.

IN ALTERNATIVA...

Fahrenheit, Set 05, 8½
Un'avventura dalle caratteristiche molto particolari, tra le più riuscite della nuova generazione.

CSI: La serie completa, Feb 06
I primi tre episodi videoludici in un cofanetto dal prezzo imperdibile. Consigliato gli appassionati della serie.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.csi3game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,4 GB su disco fisso, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- C'è tutta la squadra di "CSI"!
- Grafica migliorata
- Buona atmosfera

- 5 casi sono pochi
- Va giocato senza aiuti per essere apprezzato
- Ancora troppo lineare

Sicuramente l'episodio più riuscito tra le trasposizioni videoludiche tratte dalla celebre serie televisiva. Peccato per una longevità non propriamente elevata e per un'eccessiva facilità. Nel complesso, un prodotto godibile per i fan di Grissom e della bella Willows!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ENIGMI
7	7	6	6	6	6

In teoria, un professionista non dovrebbe lasciare la scena del crimine in questo stato.

Anche eliminare un pupazzo rosso in mezzo alla folla in festa significa agire con la dovuta discrezione.

GENERE: AZIONE/STEALTH

HITMAN BLOOD MONEY

C'è chi uccide per sopravvivere e chi lo fa per denaro...

IN ITALIANO

Hitman: Blood Money è completamente tradotto in italiano. Sono nella nostra lingua le voci del menu e, aspetto più importante, i dialoghi tra i personaggi. Quest'ultimo elemento permette di giocare con la consapevolezza che non si perderanno mai degli indizi e dei suggerimenti di capitale importanza.

È alquanto improbabile che al buon Schubert, negli attimi di ispirazione che lo portarono a comporre "l'Ave Maria" all'età di soli 28 anni, sia passato per la mente che il suo capolavoro avrebbe fatto da colonna sonora a un videogioco.

Tuttavia, ci piace pensare che se ora potesse sedersi a un PC e vedere i titoli di coda di *Hitman: Blood Money*, prenderebbe al volo il cellulare per complimentarsi con i ragazzi di IO Interactive. Ebbene sì, cari lettori, abbiamo fatto riferimento ai "titoli di coda", ma potete continuare a leggere in tutta tranquillità, perché indizio musicale a parte non abbiamo intenzione di spifferarvi altro. Lo spazio per un consiglio, però, concedetecelo: arrivate alla fine del gioco, ne vale la pena.

Chiusa la parentesi sul finale, partiamo dal principio e spieghiamo, per chi si fosse perso i tre capitoli precedenti, che *Hitmon* è un gioco d'azione stealth in terza persona in cui si vestono i panni di un killer, noto come Agente 47. Ai giocatori viene suggerito, e come vedremo a breve non imposto, di agire con la massima discrezione, spremendosi le meningi per portare a termine i compiti assegnati con professionalità. Entrando nello specifico di *Blood Money* e aprendo il discorso a chi la serie la conosce già, è lecito informare che il qui presente è il migliore capitolo della saga. IO Interactive è riuscita a confezionare un prodotto che garantisce due concetti complementari di libertà. Permette di affrontare le missioni con fare da pistoleri e offre, quindi, un approccio da sparatutto. Le armi a disposizione di Agente 47 sono numerose e capaci di soddisfare qualunque esigenza. Si va dalla semplice pistola all'immancabile fucile di precisione, passando per una serie completa di mitragliatici e fucili. Inoltre, nel caso in cui l'arsenale personale non fosse sufficiente, si può ricorrere ai "ferri" dei nemici.

Affrontato alla maniera di uno sparatutto, *Blood Money* si rivela spettacolare e cruento, ma anche debole sul piano dell'Intelligenza Artificiale. I nemici, una volta sentito il primo colpo d'arma da fuoco, accorrono a frotte sul luogo della sparatoria e, proiettili permettendo, possono essere abbattuti con una certa facilità. Inoltre, sono incapaci di sfruttare l'ambiente per ripararsi e non dispongono dell'abilità di giocare di squadra. Alla luce di tali difetti, appare evidente che il modo giusto di affrontare *Blood Money* è quello che premia l'acume tattico più delle pallottole, la furbizia più della violenza.

Ed è proprio in tale approccio che emerge il secondo e più importante livello di libertà concepito dagli sviluppatori. Agire con discrezione significa approfittare di tutto ciò che un livello mette a disposizione per portare a termine gli omicidi. In pratica, non esiste mai un solo modo – e neppure un modo migliore – per raggiungere gli obiettivi. Per esempio, si può ricorrere con costanza ai travestimenti e cercare di cogliere i nemici isolati, in modo da eliminarli con il cavetto metallico o con le iniezioni letali. Oppure, se ci si sente dei veri professionisti del crimine, si possono studiare gli elementi presenti negli scenari per scoprire un sistema che permetta di sfruttarli a proprio vantaggio. Proprio in quest'ultima tecnica si cela la quintessenza di *Blood Money*: nella capacità di avvelenare i cibi, in quella di

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, questo mese troverete il demo di *Hitmon: Blood Money*.

Quale trucco pensate di utilizzare per far passare una pistola attraverso il metal detector?

ARSENALE PERSONALIZZATO

I soldi guadagnati portando a termine le missioni vanno spesi, oltre che per corrompere la stampa e per garantirsi il supporto del quartier generale, anche per migliorare il proprio arsenale.
I potenziamenti sono disponibili per tutte le armi e contemplano munizioni esplosive, caricatori più capienti, proiettili con minore rinculo e accessori per il puntamento, quali mirini laser e super obiettivi per il cannocchiale del fucile di precisione.

LA FANTASIA CHE UCCIDE

Agente 47 è un artista dell'omicidio. Il fatto che sia molto abile con le armi non deve distrarre i giocatori dal loro vero obiettivo: perpetrare il crimine in maniera fantasiosa. Esplorando i livelli, chiacchierando con i personaggi non giocanti ed eventualmente acquistando le informazioni del quartier generale, si possono scoprire soluzioni di ogni genere, che, oltre ad accrescere il tasso di divertimento del gioco, aiutano il protagonista a mantenere l'anonimato.

■ Grazie a un travestimento appropriato ci si può avvicinare ai bersagli senza destare troppi sospetti.

■ Sabotare con una bomba la fune di supporto di un lampadario è sempre una buona idea.

■ La barretta gialla dell'attenzione aumenta quando si compiono gesti scellerati in presenza di testimoni.

■ Per guadagnare soldi extra conviene portare a termine gli obiettivi secondari, che spesso non sono cruenti.

■ Un tuffo forzato nel mare e chi si è visto si è visto.

■ Le iniezioni letali funzionano anche con le torte di compleanno dei cattivi.

■ A cosa può servire un pianoforte appeso in un cortile, se non a piombare sulla testa di qualcuno?

far precipitare un pianoforte a coda o, ancora, nell'abilità di piazzare un ordigno in una cassetta degli attrezzi.

Certo, così tutto diventa più complicato, ma anche molto più divertente e pertinente allo spirito del gioco. Inoltre, se proprio non si vuole far fatica per nulla, basta considerare che i premi in denaro variano in base alle tecniche omicide adottate e che il lavoro svolto in maniera violenta si

"I premi in denaro variano in base alle tecniche omicide adottate"

ripercuote sulla notorietà del protagonista, che per non essere riconosciuto con troppa facilità nelle operazioni successive deve pagare delle tangenti onde evitare di comparire sulle prime pagine dei quotidiani. Non bisogna ignorare, poi, che i contanti rivestono una notevole importanza in termini di intelligence, in quanto sono impiegabili nel corso delle missioni per accedere sul palmare alle informazioni diramate dal quartier generale. Si tratta di suggerimenti indiretti, mai di indicazioni precise, ma risultano comunque essenziali per chi non è ancora riuscito a cogliere la filosofia creativa del gioco. Se ciò non bastasse a convincervi che in *Blood Money* la professionalità paga, sappiate che i soldi sono anche indispensabili se si desidera potenziare le armi.

A questo punto, dovreste aver capito che giocare con il dito sul grilletto non è il modo giusto per apprezzare le potenzialità del nuovo *Hitman*, ma magari nutrite ancora dei dubbi sui problemi che possono scaturire dall'approccio intelligente. Ragazzi, state tranquilli, perché IO Interactive ha preparato quattro livelli di difficoltà ben distinti tra loro. Quello per principianti offre salvataggi infiniti, garantisce il supporto totale del quartier generale (leggi, dritte su come svolgere al meglio il lavoro) e non prevede il problema della notorietà (niente prove da cancellare). Dal gradino iniziale si arriva, attraverso una graduale diminuzione dei salvataggi e il corrispondente aumento della I.A. dei nemici, al livello Pro, in cui i progressi non possono essere memorizzati e le carneficine hanno un'influenza nefasta sulle missioni successive. Il nostro consiglio è di iniziare dalla categoria

SALVATAGGI SMEMORATI

Volete prima la notizia buona o quella cattiva? Bene, procediamo come da tradizione. Il bene: *Blood Money* permette di salvare le missioni con i limiti dettati dai livelli di difficoltà (da infinito a zero, passando per sette e tre slot). Il male: i salvataggi si annullano quando si esce dalla missione! Ciò significa che, una volta avviato uno scenario, bisogna portarlo a termine in una sola sessione di gioco, anche a costo di lasciare il PC acceso tutta la notte per concedersi il giusto riposo.

PARENTI CONTENTI

Quello di *Hitman* è un mondo violento, inutile negarlo, ma può comunque essere reso un po' meno scioccante per i giocatori sensibili. Un apposito programma di configurazione consente, infatti, di attivare e disattivare prima dell'avvio del gioco la visualizzazione del sangue.

NOTE D'AUTORE

Oltre alla pregiata "Ave Maria" di Schubert, *Blood Money* offre altre note di qualità con cui accompagnare le gesta di Agente 47. La colonna sonora è opera di Jesper Kyd, compositore che si è già occupato di musicare altri episodi della serie e che, in passato, ha firmato anche le note di *Splinter Cell: Chaos Theory*.

CONCESSIONE ALLO SPARATUTTO

Per quanto improntato all'esecuzione chirurgica, *Blood Money* concede ampio spazio all'azione omicida indiscriminata, che può essere portata a termine sia con la canonica visuale in terza persona, sia con una più consona inquadratura in soggettiva. Il risultato è garantito, proprio come i rischi in fatto di notorietà e di indigestione di piombo.

■ Agente 47 è in grado di utilizzare i nemici come scudi umani.

■ Una volta scatenata la carneficina, è inutile soffermarsi a distinguere tra colpevoli e innocenti.

■ Agente 47 è in grado di disarmare i nemici con una sola mossa.

■ Quando il travestimento non basta, non rimane che nascondersi nell'armadio. Al massimo si verrà presi per amanti focosi

VOGLIO ESSERE COME SAM!

La limitata capacità atletica del protagonista era un difetto dei precedenti episodi della serie. Ottimo, quindi, che IO Interactive abbia deciso di spedire Agente 47 in palestra e gli abbia insegnato nuove mosse. La sua capacità di esplorazione è aumentata, al punto che ormai non esistono punti utili dei livelli che non sia consentito raggiungere. Il bello è che le azioni scattano automaticamente quando ci si avvicina a un elemento interattivo, sia esso una grondaia, un parapetto o una parete scalabile.

■ Il rischio di cadere è nullo, dato che questi salti sono tutti governati da script.

■ Per aggrapparsi alle piante rampicanti basta avvicinarsi alla parete.

principianti e superare in tale situazione di agio un paio di livelli. Poi, quando si ha la totale padronanza del sistema di controllo, è lecito salire di grado e spassarsela con l'esperto – il Pro, invece, ci è antipatico, perché l'idea di morire una volta e fallire non ci garba proprio!

Sul piano prettamente tecnico, *Blood Money* si fa apprezzare per i passi avanti compiuti dagli sviluppatori in termini di sistema di controllo e di grafica. Pur trattandosi di un protagonista multiformato, Agente 47 si adatta bene alla gestione con mouse e tastiera, dimostrandosi abile nell'esplorare con lo sguardo il circondario mediante il primo e altrettanto nel muoversi e interagire con la seconda. Tutte le azioni principali, quando non vengono attivate automaticamente in maniera contestuale all'ambiente, passano da tre soli tasti, la cui funzione viene visualizzata nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, mentre gli omicidi e l'inventario sono gestiti dai due tasti del mouse.

Dal punto di vista grafico, molta attenzione è stata dedicata alle animazioni, in particolare a quelle del protagonista, che ha imparato a muoversi in maniera credibile, pur se non mancano alcuni problemi di "incastro" con le porte e si segnalano fenomeni di compenetrazione tra i poligoni.

Un'ulteriore critica potrebbe essere mossa agli sviluppatori riguardo l'assenza di un vero modello fisico, che in alcune fasi limita le opportunità del killer, ma nel complesso riteniamo che il gioco sia sufficientemente realistico, soprattutto se si dispone di un PC capace di garantire un decente numero di frame al secondo con AntiAliasing e filtro anisotropico attivati.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
Un'opera che non deve mancare nel catalogo di un cultore dell'azione stealth. Più spettacolare di *Hitman*, ma anche meno generoso in fatto di libertà e improvvisazione.

Manhunt, Giu 04, 7
Evidentemente, i protagonisti calvi hanno un'indole cruenta. Dedicato a chi non vuole uccidere per danaro, ma solo per sopravvivere.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **IO Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.hitmanbloodmoney.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 5 GB HD, Win 2000 o XP, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

■ Massima libertà d'azione
■ Stuzzica la creatività omicida
■ Rigiocabile a più riprese

■ I.A. alquanto elementare
■ Difetti del motore grafico
■ Alcune missioni durano troppo poco

In *Blood Money* l'azione e la riflessione trovano il corretto equilibrio. Il giocatore è libero di decidere se comportarsi da pazzo omicida o da killer professionista, e deve essere pronto a sopportare le conseguenze delle proprie decisioni.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	8	8	8	8	8

Le ambientazioni sono suggestive e post-apocalittiche, ma si assomigliano tutte, in ogni parte del pianeta virtuale.

Capiterà spesso di incagliarsi in qualche sezione del mondo di gioco. In questi casi, la pressione del tasto "B" farà letteralmente saltare l'auto.

RAZZE POSTATOMICHE

Con un solo account di *Auto Assault* sarete liberi di creare parecchi personaggi, così da sperimentare le potenzialità delle tre razze disponibili (umani, Biomek e Mutati) e tentare diverse specializzazioni. Data la struttura di gioco, improntata sulle missioni in solitario, non esistono differenze enormi fra le varie opzioni. Di conseguenza, cambiare personaggio non modificherà più di tanto l'approccio ad *Auto Assault*.

IN ITALIANO

Manuale e confezione di *Auto Assault* sono in italiano, ma il gioco è in inglese. La lingua di Albione è anche quella ufficiale dei tre server attualmente disponibili in Europa.

GENERE: MMORPG

AUTO ASSAULT

I mondi postatomici di "Mad Max" rivivono sulla Grande Rete, in un MMORPG a 100 ottani.

I giochi di ruolo online attuali devono molto a Richard Garriott, che con *Ultima Online* spalancò le porte di un nuovo mercato. Non stupisce che l'azienda per cui adesso lavora il buon vecchio Lord British, NCsoft, tenti di aprire altre strade nel settore dell'intrattenimento online.

L'ultimo nato tra i suoi MMORPG, *Auto Assault*, vuole distinguersi nell'affollato panorama centrando l'azione su quattro ruote, invece che su due piedi. Sarà l'automobile a rappresentarvi nel mondo virtuale e il suo costante miglioramento rispecchierà il vostro livello di esperienza. Non attendetevi, però, lussuose Lamborghini, bensì blindatissimi macinini che provvederete a imbottire di armi di ogni tipo.

L'ambientazione sembra presa di peso dalla saga cinematografica di "Mad Max", cui sono stati aggiunti alcuni elementi tipici del cyberpunk. Dopo esservi creati un personaggio e una vettura, potrete iniziare a scorrazzare liberamente per le vaste lande di uno dei tre server presenti in Europa, lanciandovi in una serie di missioni che, nella maggior parte dei casi, prevederanno l'attacco a qualcuno o a qualcosa, la successiva raccolta del materiale e il trasporto di quest'ultimo alla persona indicatavi. Il sistema di controllo funziona bene e l'azione, fin dalle prime battute, è molto serrata, sicuramente meno noiosa del lungo addestramento necessario per molti MMORPG. *Auto Assault* introduce per gradi tutte le funzionalità dell'interfaccia, insegnando con missioni di difficoltà crescente come controllare il mezzo, come ricercare nuove armi e come analizzare gli oggetti trovati nel corso delle scorribande. L'idea di costruirsi le proprie armi è interessante, ma la sua realizzazione non fa gridare al miracolo: il più delle volte vi ritroverete a sviluppare qualcosa che non potrete utilizzare subito, ma per cui dovrete aspettare di aver raggiunto un particolare livello in una delle tante skill che caratterizzano il personaggio.

> "Il concetto di collaborazione è quasi assente"

Questo difetto potrebbe passare in secondo piano, se *AA* permettesse di creare facilmente delle gilde e invogliasse i partecipanti a unirsi in gruppi formati da elementi specializzati in aree differenti.

Le città sono i punti di incontro fra i giocatori in carne e ossa. Purtroppo, anche queste sembrano poco popolate allo stato attuale.

Purtroppo, invece, le missioni vanno effettuate in solitario e gli unici punti di incontro fra persone "reali" sono le città, dove si può commerciare con gli altri utenti.

Il concetto di collaborazione è quasi assente e, in quest'ottica, anche i giocatori in carne e ossa si trasformano in poco più che PNG, data la loro limitata funzione. Forse, con il crescere della comunità, attualmente ridotta, i programmatori si dedicheranno a migliorare l'interazione, ma allo stato attuale riteniamo che gli appassionati di MMORPG abbiano delle ottime alternative su cui investire i propri risparmi.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

QUANTO COSTA?

Come quasi tutti i MMORPG, *Auto Assault* prevede un abbonamento mensile, oltre alla cifra necessaria per acquistare il gioco. Ai 45 euro circa della confezione, vanno aggiunti quindi 12,99 euro al mese per continuare a divertirsi. Volendo, è possibile risparmiare qualcosa iscrivendosi per periodi più lunghi: tre mesi costano 34,99 euro, mentre sei mesi 64,99 euro.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Se si parla di MMORPG, non si può dimenticare quello che sta togliendo il sonno a milioni di giocatori.

TrackMania Sunrise Extreme, Mag 06, 9
Interazione limitata, ma gare in quantità contro altri avversari in carne e ossa. Divertentissimo e molto vario.

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **Netdevil** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet eu.autoassault.com

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS 2.0, connessione a Internet**
➤ Sistema Consigliato **Pentium4 3,2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione Banda Larga**

- Divertente da subito
- Frenetico e pieno d'azione
- Originale rispetto ai classici MMORPG

- Interazione molto limitata tra i giocatori
- Missioni ripetitive e poco ispirate
- Comunità ancora molto piccola

Per quanto inizialmente stimolante, *Auto Assault* non convince. L'atmosfera aiuta a immergersi nel mondo persistente, ma la limitata interazione tra i giocatori lo fa assomigliare più a un classico videogioco single player che a un MMORPG.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INTERAZIONE CON GIOCATORI	MISSIONI
7	7	6	5	4	5

Alcuni momenti saranno particolarmente intensi, con assaltatori che vi accerchieranno da ogni lato.

Non ci aspettavamo granché sotto il profilo della gestione delle ombre dinamiche, ma sembra che Ritual abbia trascurato alcune delle peculiarità migliori dell'engine di Valve, come il Radiosity.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

SIN EPISODES EMERGENCE

Riuscirà Blade a sventare i malvagi piani della perfida Elexis? La risposta nelle prossime puntate di *SiN Episodes*!

AUDIO IN INGLESE

Reduci dall'esperienza di *Half-Life 2*, caratterizzato da un discutibile doppiaggio in italiano, temevamo per le nostre orecchie nel lanciare *Emergence*. Siamo stati quasi rincuorati scoprendo che l'audio è solo in inglese e la traduzione riguarda unicamente i sottotitoli e i menu.

VALVE è tra le case di sviluppo più coraggiose del panorama attuale. Per anni ha lavorato nel silenzio a *Half-Life 2*, per poi riapparire in grande stile presentando un FPS rivoluzionario e aprendo la via a un nuovo modo di concepire lo sviluppo di videogiochi.

L'idea di Valve è brillante: non solo si concede la licenza per utilizzare il motore grafico Source (quello che anima *Half-Life 2*), ma si offre anche una piattaforma di distribuzione economica, che passa tramite i server dell'azienda evitando i numerosi (e costosi) passaggi attraverso i canali internazionali e locali.

Il cosiddetto Digital Delivery, secondo Valve e Ritual, si sposa alla perfezione con la filosofia del "videogioco seriale": invece di attendere anni per un titolo lungo 15 o più ore, i giocatori potrebbero apprezzare l'idea di divertirsi con episodi brevi, ma distribuiti con una maggiore frequenza. *SiN Epidoses: Emergence* è, insieme a *Half-Life 2: Episode 1*, il primo vero esperimento in tal senso; la puntata pilota, potremmo definirla.

Le premesse sono ottime. Il motore Source, capace di calcolare volti incredibilmente espressivi, si adatta benissimo ai carismatici personaggi introdotti anni fa (1998) con il buon *SiN*. La struttura seriale, inoltre, è quanto di meglio per realizzare storie ricche di colpi di scena, dato che bisogna concentrare l'esperienza in poche ore di gioco. Tutto questo viene offerto a una cifra accattivante: scaricandolo tramite Steam, lo si paga meno di 20 euro, tasse comprese.

I primi passi in *SiN Epidoses: Emergence* sono esaltanti. Nei panni del protagonista, vi sveglierete su un lettino, con la bella e spietata Elexis Sinclaire in piedi davanti a voi, intenta a parlare con un altro pessimo elemento chiamato Viktor Radek.

Per qualche istante, sarete "inchiodati" allo scomodo giaciglio e dovrete limitarvi ad ascoltare il dialogo fra i due. In quei momenti, apprezzerete l'eccellenza del Source nel rendere credibili le espressioni dei visi, così come le abbondanti curve della stuzzicante Elexis. Pochi secondi e verrete liberati da Jessica Canon, un tipino tutto pepe, anche lei molto graziosa e dotata di parecchia grinta. Avrà inizio il lungo inseguimento di Elexis e Viktor, per scoprire cosa stiano tramando e quale strana sostanza abbiano iniettato nelle vene dell'eroe John Blade.

"I telefilm hanno ancora molto da insegnare ai videogiochi"

Da questo punto in poi, si partirà con l'azione serrata, che vi vedrà al centro di sparatorie adrenaliniche. La trama passerà in secondo piano, così come i complessi ragionamenti o l'esplorazione: sparerete, sparerete e sparerete, poco altro.

Dopo quattro o cinque ore di massacri, l'episodio si interromperà, lasciando ai capitoli successivi la soluzione dei pochi interrogativi posti. Le rare sequenze in Full Motion Video e gli sporadici dialoghi fra personaggi potrebbero essere tranquillamente saltati – e lo avremmo fatto, se il gioco lo avesse consentito.

Se la sceneggiatura non offre particolari emozioni, l'azione risolleva le sorti di *Emergence*. Gli avversari si dimostrano piuttosto intelligenti al massimo livello di difficoltà, pur non avvicinandosi ai nemici visti in *F.E.A.R.*, ma proseguire sarà comunque troppo facile. Sia perché il gioco è praticamente tutto legato agli script, quindi una volta morti saprete benissimo da dove usciranno gli avversari, sia perché reperirete munizioni e kit medici a profusione. Nel caso vi troviate in seria difficoltà, *Emergence* si adeguerà e vi darà una mano, almeno per quella sezione. In ogni caso, si riescono a imbastire interessanti tattiche per far fuori le orde di avversari e, nonostante

SUPER BLADE

Chi ha giocato il buon vecchio *SiN* è a conoscenza delle strane ricerche di Elexis, che in precedenza hanno portato Blade a lottare anche contro creature mutate. Queste ultime non mancheranno in *SiN Episodes: Emergence*, ma il protagonista avrà un'arma in più: se verrà a contatto con del materiale radioattivo, nel gioco si attiverà una sorta di bullet time. Una delle tattiche più divertenti consisterà, quindi, nel lanciare un barile pieno di "schifezze verdi" contro i nemici, farlo esplodere e gettarsi nella nube tossica, approfittando dello smarrimento degli avversari. Non esponetevi troppo a lungo, però: Blade è forte, ma non tanto da esserne totalmente immune.

Già con una Radeon X600 è possibile gustare *Emergence* alla grande. Con PC più potenti si possono spingere al massimo AntiAliasing e risoluzione.

I modelli tridimensionali sono ben realizzati, ma tutto è un po' troppo squadrato, con pochi angoli smussati, peculiarità che conferisce a *Emergence* un aspetto vagamente rétro.

L'HDR è stato implementato, ma ve ne accorgerete solo in rare occasioni. Dopo aver visto *Lost Coast*, era lecito attendersi di più.

La linearità dei livelli non consente di esplorare molto, ma i giocatori più attenti saranno ricompensati da alcuni bonus... e da esilaranti manifesti.

GUARDA MAMMA: SENZA USCIRE DI CASA!

Steam è una manna per chi non ama muoversi di casa. Due clic, dieci secondi per inserire il codice della carta di credito e il download parte. Meno di una ventina di euro vengono sottratti dal conto in banca, ma in una mezz'oretta (con una linea da 10 Mbit) il gioco è pronto per essere gustato. Se fate parte della schiera che preferisce uscire, incontrare gente e parlare con il negoziante (o, più banalmente, adorate le confezioni), avrete comunque modo di acquistare *SiN Episodes: Emergence* nella maniera tradizionale. Dovrete in ogni caso disporre di una connessione a Internet per autenticare il gioco tramite Steam. In cambio di circa un euro in più, vi verranno dati una custodia contenente il DVD di *Emergence* e uno scarno foglio su cui sono riassunti i tasti principali.

le poche armi a disposizione, la struttura dei livelli è studiata in modo da ricreare entusiasmanti scontri a fuoco. L'Havok vi permetterà di scagliare barili infiammati o pieni di gas contro chi vi si parerà contro, ma non aspettatevi un utilizzo creativo in stile *Half-Life 2*: le leggi di Newton sono implementate, ma la giocabilità ci guadagna poco, se non in un paio di occasioni.

Per valutare *Emergence* bisogna tenere conto di numerosi fattori: lo schema di gioco è azzeccato, ma solo per le 4 o 5 ore offerte. Se fossero di più, probabilmente la noia avrebbe il sopravvento prima di giungere all'epilogo. L'esperimento della serializzazione, a nostro avvisto, non è particolarmente riuscito: nonostante i lunghi mesi di sviluppo, i Ritual non sono riusciti a lasciarci con il fiato sospeso al termine del capitolo, e non attendiamo con trepidazione che ci vengano narrate le prossime peripezie di Blade e Jessica.

Anche tecnicamente ci aspettavamo qualcosa di più, considerando cosa si è fatto con il Source in *Half-Life 2*. *SiN Episodes: Emergence* non aggiunge nulla e, anzi, le texture non sono ispirate, con l'eccezione di quelle dei personaggi principali, effettivamente ben modellati e animati in maniera convincente.

Purtroppo, l'attenzione dedicata ai seni delle protagoniste sembra aver distratto i grafici, che non si sono sprecati per i contorni e le armi, entrambi poco ispirati e troppo squadrati. Le ottime potenzialità del Source in fatto di illuminazione sono andate sprecate e i pochi esempi di HDR presenti non ne testimoniano un uso "tattico", come invece accadeva in *Lost Coast*.

Per meno di 20 euro ci si porta a casa un pomeriggio di divertimento e, in più, si è omaggiati del vecchio *SiN* (ripulito dai numerosi bug), giocabile anche online. A nostro avviso, come offerta può essere presa in considerazione. Vedremo i prossimi capitoli. Vero è che, in quanto a capacità di generare suspense, i telefilm come "Lost" hanno ancora molto da insegnare ai videogiochi.

Alberto Falchi

SFIDA PERSONALIZZATA

Pur potendo impostare, all'inizio della partita, la difficoltà e la frequenza con cui il sistema elargisce bonus quali armi e kit medici, il livello di difficoltà di *Emergence* cercherà di adattarsi alle capacità del giocatore. Inizialmente, sono stati sperimentati alcuni problemi, ma installando la patch (che tra l'altro risolve un paio di fastidiosi bug) le cose sono nettamente migliorate. I programmatori hanno tentato di realizzare un titolo che fosse in grado di tararsi automaticamente e di garantire un'esperienza mai frustrante per il principiante. A volte, però, pare che il programma sia troppo generoso nel regalare medikit a profusione.

POCO FUMO E MENO ARROSTO

Dopo aver terminato *Emergence*, siamo rimasti perplessi. Possiamo immaginare che le prossime puntate offriranno nuovi nemici e armi (il primo capitolo ne propone solo tre), ma bisogna constatare che *SiN Episodes: Emergence* non è un'avventura "compressa" nello spazio di poche ore, bensì la prima occhiata a un disegno più vasto. Al contrario di una serie televisiva come "Lost", però, non ci ha lasciati con il fiato sospeso nell'attesa di sapere cosa accadrà prossimamente.

IN ALTERNATIVA...

Half Life 2: Episode 1, Lug 06, 8
Stessa durata del primo capitolo di *SiN Episodes: Emergence*, ma il design dei livelli, la I.A. e la narrazione sono su un altro pianeta.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Se cercate uno sparatutto impegnativo e basato su una trama complessa, ma molto intrigante, non potete lasciarvelo scappare.

Info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Ritual** ■ Distributore **Steam/EA-Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 18,70 (via Steam), € 19,90 (confezionato)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.sinepisodes.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0, connessione a Banda Larga**

- Costo contenuto
- Buona giocabilità
- Il primo *SiN* in regalo

- Sviluppo troppo lineare
- Poche armi e non troppo ispirate
- Grafica "spigolosa"

Cinque ore di un buon sparautto possono giustificare gli euro necessari all'acquisto. Purtroppo, però, la trama poco ispirata non invoglia a proseguire con i successivi episodi, se il filone rimarrà quello aperto con questa puntata pilota.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA
7	8	8	6	7	5

AZIONI DIMOSTRATIVE

Attualmente, *The Star and the Crescent* è disponibile solo per l'acquisto via Internet dal sito www.shrapnelgames.com o nei negozi che effettuano un'importazione parallela.
Il gioco è in inglese e richiede una buona conoscenza di questa lingua. Sul DVD di GMC troverete il demo che consente di giocare due scenari completi.
Vi consigliamo di aggiornare il gioco alla versione più recente grazie alla patch disponibile sul sito: al momento di andare in stampa è la 1.32, ed è su questa che abbiamo scritto la nostra recensione.

Le mappe sono molto accurate e ricavate, tra le altre fonti, dal database digitale dell'Esercito Americano.

Un utile strumento consente di evidenziare il campo di tiro coperto dalle nostre truppe.

CINQUANT'ANNI DI GUERRA NEL DESERTO

The Stor ond The Crescent offre una serie di scenari che, nel complesso, ricostruiscono le tre principali guerre arabo-israeliane, combattute nel 1956, 1967 e 1973.
Le più famose sono la seconda (nota come guerra dei Sei Giorni) e la terza (Yom Kippur, dal nome della festività ebraica durante cui venne scatenata). È il conflitto del 1973 a fare la "parte del leone" tra gli scenari del gioco, distribuiti su due fronti: alture del Golan (Israele contro Siria e Giordania) e penisola del Sinai (contro l'Egitto). Mancano, dunque, battaglie tratte dal primissimo scontro, quello del 1948, ma in compenso Shrapnel ha incluso la ricostruzione di una guerra ipotetica combattuta nel 2009, che include la possibilità di schierare tecnologie contemporanee.

GENERE: WARGAME

THE STAR AND THE CRESCENT

Le guerre arabo-israeliane del passato e di un ipotetico futuro tornano sul PC.

BASATO sull'acclamato motore di *Armored Task Force*, un simulatore a sua volta derivato da un autentico programma di addestramento e simulazione tattica usato dall'Esercito degli Stati Uniti, *The Star and The Crescent* ricostruisce cinquant'anni di conflitti in Medio Oriente, tra Israele e la costellazione di stati arabi che lo circondano.

Ogni unità rappresenta un singolo veicolo (tank, trasporto o mezzo di supporto), una squadra di uomini o un'arma più i suoi serventi (pezzi di artiglieria o batterie di missili anticarro). Nella simulazione non mancano elicotteri, attacchi aerei, radar e altri dettagli. L'azione si svolge in tempo reale, ma il giocatore ha, in ogni momento, la possibilità di mettere in pausa per dare ordini al proprio schieramento. Il ritmo dello scorrere del tempo può a sua volta essere accelerato o rallentato a piacere.

Gli ordini, e il modo in cui vengono interpretati dai nostri soldatini elettronici, sono il cuore del gioco. *TSaTC* si avvale delle "Procedure Operative Standard" impiegate dai veri eserciti sul campo di battaglia, ovvero di una serie di manovre-base predefinite conosciute a memoria da tutti e che possono essere "invocate" dal comandante in capo, in modo da spiegare rapidamente alle truppe cosa si desidera da loro. Esempi includono "assumere formazione a cuneo", "ingaggiare il nemico a vista", "spostarsi rapidamente verso la posizione X" e molti altri. Comprendere esattamente l'effetto di ogni procedura e il tempo necessario per metterla in atto (parametro variabile in base alla qualità delle truppe) rappresenta la differenza tra un esercito che sa combattere in modo coordinato e il caos.

> **"Le unità combattono seguendo procedure operative reali"**

TSaTC simula vari livelli di comando: le unità sono organizzate in plotoni e questi ultimi in compagnie. Il giocatore è in grado di dare indicazioni a ogni combattente oppure, più genericamente, di inviare un ordine a un plotone o a una compagnia, e di lasciare che sia la I.A. a trasmettere le istruzioni appropriate ai comandanti inferiori. Dal momento che il gioco può essere messo in pausa, comandare personalmente ogni unità sembrerebbe comunque la soluzione migliore. Chi cerca il massimo del realismo, però, sarà libero di non avvalersi della pausa, trovandosi così davanti al dilemma di un vero comandante: se inviare ordini dettagliati a un'area dello schieramento trascurando quello che nel frattempo accade altrove, o se limitarsi a istruzioni generiche e sperare che i responsabili sul campo sappiano comportarsi bene.

IMPORTAZIONE PARALLELA

TSaTC è un'ottima simulazione di guerra meccanizzata moderna e, in quanto tale, consigliata a chi ha un interesse concreto per l'argomento. Non è un programma da prendere alla leggera e se ciò che cercate è un titolo più facile da apprendere, allora fareste meglio a rivolgervi a *Steel Panthers: MBT* della stessa Shrapnel.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

WinMBT – Main Battle Tank, Apr 06, 7 ½
Derivato dalla serie *Steel Panthers*, questo bel wargame a turni ricostruisce scontri tattici dalla fine della Seconda Guerra Mondiale a oggi, con un sistema adatto a tutti.

TACOPS, Mag 04, **Spec. Wargame**
Altro programma usato per l'addestramento dall'Esercito USA, scontri meccanizzati moderni a livello di plotone tra Est e Ovest.

Info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **ProSimCo** ■ Distributore **Distributore Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 35,49** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.shrapnelgames.com/prosim/tsatc/1.htm

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda audio compatibile con windows, 380 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Molto realistico
- Editor di scenari
- Ricostruisce quattro diversi conflitti

- Complesso da imparare e gestire
- Interfaccia poco intuitiva
- Graficamente spartano

Un ottimo wargame di guerra meccanizzata moderna, con il livello di dettaglio che ci si può attendere da un programma derivato da un simulatore professionale dell'Esercito USA. L'editor di scenari ne garantisce la longevità, ma la curva di apprendimento è molto ripida.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	4	6	8	7	9

Le situazioni tra cui scegliere vedono appontaggi sulle portaerei, atterraggi sulle piattaforme e altro.

I MONDI DI *X-PLANE*

La patch 8.40 di *X-Plane* è già disponibile sul sito **www.x-plane.com**. Il downloader scarica ben 578 MB, che in assenza del DVD di *X-Plane 8* funzionano come demo a tempo. Oltre a dar modo di volare su Marte (la topografia si basa sui rilevamenti dell'altimetro laser orbitante attorno al Pianeta Rosso), *X-Plane 8* installa la nuova versione dei suoi scenari di ultima generazione (8) per gli USA, lasciando quella precedente (7) per il resto del mondo. Sul sito è in vendita un "pacchetto" definito "X-Plane v 8 + Global Scenery" per l'intero pianeta. Sono 7 DVD doppio strato: 60 GB di installazione per 59 dollari (circa 47 euro).

Portare a terra lo Shuttle è un'impresa che richiede precisione millimetrica e parecchio sangue freddo.

La patch 8.40 aggiunge anche velivoli quali il supercaccia F-22. Sul forum della comunità italiana (www.x-plane.it/forum), nell'Area Sviluppatori, troverete i link alla traduzione a opera di dAb, che sarà inclusa nella versione 8.50.

IN ITALIANO

X-Plane 8 viene distribuito da Koch Media con scatola e manualetto di 16 pagine nella nostra lingua. Durante l'installazione è consentito optare per l'italiano anche per il software. Ciò comporta qualche problema di visualizzazione in alcuni menu. La traduzione del programma non è impeccabile.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

X-PLANE 8

Quando la passione per il volo sposa il talento per l'ingegneria aeronautica.

IL simulatore di volo di Laminar Research, *X-Plane 8*, si rivolge a un gruppo molto specifico di videogiocatori.

Semplificando al massimo, la simulazione di Austin Meyer analizza la forma geometrica di qualsiasi velivolo e, calcolando le forze che agiscono su un numero elevato di elementi dell'apparecchio, ne riproduce il comportamento sul monitor. Ciò fa sì che *X-Plane* sia impiegato persino da alcuni costruttori di aeromobili per la valutazione dei loro progetti. Inoltre, il programma di Meyer e soci è estremamente personalizzabile: è consentito cambiare le livree dei velivoli, i pannelli degli strumenti, i suoni e molto altro (questo lo permette anche *Flight Simulator*), ma anche arrivare a elaborare un proprio modello di volo e persino a "leggere e riscrivere" ogni variabile dell'intero simulatore.

Tanta versatilità ha un prezzo in termini di complessità. Per volare in ogni situazione e per cominciare a usare il programma utile a disegnare il proprio velivolo (Plane-Maker), quello per creare un paesaggio (World-Maker), quello per il briefing meteorologico prima del volo (Weather-Briefer) e quello per generare la sezione dell'ala (Airfoil-Maker) è essenziale ricorrere alla lettura del manuale. Il libretto in italiano contenuto nella scatola conta 16 pagine e va integrato con la lettura del manuale in HTML presente nella cartella Instructions, in inglese. Una versione in PDF, sempre in inglese, è scaricabile dal portale italiano **www.x-plane.it** (versione di giugno 2004).

Una visita al portale "nazionale" è consigliata anche per consultare i tutorial ed essere sempre aggiornati sull'evoluzione di *X-Plane* in tutti i suoi aspetti - dalla patch agli scenari per il territorio della nostra penisola - e sul volo in multiplayer. Così come è indispensabile partire dal sito ufficiale **www.x-plane.com** per esplorare Internet alla ricerca di nuovi aerei (in buona parte dei casi esteticamente più appaganti di

> **"*X-Plane 8* ripaga la dedizione con momenti emozionanti"**

quelli inclusi nel pacchetto base), scaricabili gratuitamente o meno. Insomma, il DVD di *X-Plane* rappresenta la soglia di un mondo estremamente vasto, in cui avventurarsi armati di buona volontà. *X-Plane 8* ripaga tale dedizione con momenti emozionanti: sedersi nella cabina dello Space Shuttle o volare nell'atmosfera di

All'interno dell'abitacolo è consentito interagire con gli elementi del pannello strumenti.

Marte sono esperienze memorabili. Proprio in virtù della sua anima "sperimentale", il ritmo con cui questa simulazione si evolve è accelerato. Rispetto alle precedenti "distribuzioni" (il termine legato alle incarnazioni del sistema operativo Linux è usato volutamente, ci perdoneranno i puristi), *X-Plane* si è raffinato sotto ogni aspetto.

Ribadiamo, in ogni caso, il giudizio espresso nella recensione di *X-Plane 6*: siamo in presenza di un ottimo simulatore di volo, approvato dall'Amministrazione Federale dell'Aviazione USA quale strumento utile all'addestramento dei piloti, ma non è ancora un gioco.

Massimiliano Rovati GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Flight Simulator 2004, Set 03, 9
Il simulatore di volo civile con cui ripercorrere la storia dell'aviazione.

Falcon 4.0 Allied Force, Ott 05, 8½
Il miglior simulatore di volo "combat" ambientato nel periodo contemporaneo. È di importazione parallela.

Info ■ Casa **Sniper** ■ Sviluppatore **Laminar Research** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.x-plane.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB OpenGL, DirectX 9.0, 10 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet, Joystick**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Sempre più complesso e dettagliato
- Programmi di editing per ogni elemento di gioco
- Comunità Internet vivace e accessibile

- Potrebbe scoraggiare i meno "devoti"
- Giocato al massimo dettaglio richiede un PC potente
- Manualistica in italiano ridotta

Il nuovo *X-Plane* è più raffinato sotto ogni aspetto, dalla grafica alla gestione in tempo reale delle condizioni meteorologiche. Resta invariato lo spirito del programma, che si rivolge ad appassionati dediti a esplorarne le potenzialità, quasi fosse un secondo lavoro.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	ESPANDIBILITÀ
8	7	7	9	9	9

Prima di ogni missione, dobbiamo decidere con quali otto abilità, tra quelle che abbiamo sbloccato, vogliamo affrontarla.

I personaggi del gruppo gestiti dalla I.A. hanno dei dialoghi personalizzati che aiutano a caratterizzarli.

GENERE: MMORPG

GUILD WARS FACTIONS

La serie di *Guild Wars* abbandona i lugubri paesaggi gotici del primo titolo e fa visita al lussureggiante Oriente.

IN ITALIANO

Come il suo predecessore *Prophecies*, il nuovo *Guild Wars: Factions* è completamente tradotto in italiano: confezione, manuali, programma e dialoghi. Esistono server ufficiali "italiani" dove si incontrano i giocatori del nostro Paese, anche se non è obbligatorio partecipare attraverso essi. Chi lo desidera potrà liberamente collegarsi a server dedicati a giocatori di altre nazioni.

SEGUITO di uno dei MMORPG più belli degli ultimi anni, *Guild Wars: Factions* ci trasporta in una versione fantasy dell'Estremo Oriente: terre sospese tra sogno e tradizione, popolate da temibili assassini, guerrieri guidati dall'onore, personaggi capaci di invocare forze invisibili attraverso complicati rituali, paesaggi di straordinaria bellezza, e mostri grotteschi e contorti.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Factions è un prodotto a sé stante e non richiede né di avere installato, né di avere già giocato l'originale *Guild Wars* (ora ribattezzato, per chiarezza, *Guild Wars: Prophecies*). La trama è completamente indipendente, i personaggi iniziano dal primo livello e, per chi lo desidera, il gioco permette di partecipare a una completa fase di tutorial. Chi ha già un account con *Prophecies*, però, potrà installare i due giochi insieme (ottenendo due slot in più per la creazione dell'eroe). I personaggi delle due campagne potranno viaggiare da un continente all'altro, interagire e competere.

BENVENUTI IN GUILD WARS

Factions inizia, come da tradizione, con la creazione del personaggio. Possiamo deciderne il sesso, l'aspetto fisico, il nome e la professione. Quest'ultima va scelta da un elenco di otto: Guerriero, Esploratore, Mistico, Negromante, Ipnotizzatore, Elementalista, Assassino e Ritualista (queste ultime due nuove rispetto a *Prophecies*); più avanti, nel gioco, avremo modo di deciderne una secondaria da unire alla principale.

In base alla professione avremo accesso a una lista di "abilità". Questa parola, in *GW* riassume pressoché tutte le categorie di azioni disponibili per il personaggio: attacchi, magie, posture in combattimento, rituali particolari, posizionamento di trappole e così via. Mentre ogni eroe, progredendo, è in grado di avere dozzine di abilità nella propria "collezione", ogni volta che abbandonerà una città (i punti di ingresso e incontro di *GW*) per andare in avventura dovrà decidere quali saranno le otto che porterà con sé durante quella specifica impresa.

Dal momento che gli effetti delle abilità sono combinabili, il segreto per avere successo in *GW* diventa scegliere quelle giuste in base alla missione e alla composizione del gruppo, quindi allenarsi a utilizzarle in modo coordinato. Per fare un esempio pratico, una magia che aumenta i danni della nostra arma di 30 punti può sembrare forte, ma una magia che aumenta di 12 punti i danni di *tutto* un gruppo di cinque avventurieri consentirà agli stessi di infliggere 60 danni in più per round di combattimento.

LA GUERRA DEI CLAN

Il nome *Factions* deriva dal tema principale del gioco: la guerra tra le fazioni rivali di Luxon e Kurzick per il controllo del nuovo continente di Cantha. I personaggi sono liberi di unirsi a entrambe e le loro azioni avranno un impatto diretto sull'evoluzione del conflitto e sul mondo di gioco.

Siamo sul nuovo continente di Cantha, un luogo fantastico ispirato alle mitologie dell'Estremo Oriente (Cina, Giappone e Sudest asiatico). Dopo una fase di apprendimento, che ci vede muovere i primi passi sotto i severi occhi dei maestri di un rinomato monastero, ecco la catastrofe: una misteriosa "epidemia" colpisce gli abitanti dell'isola di Shing Jea su cui ci troviamo. Le persone e gli animali afflitti si trasformano in esseri mostruosi, che attaccano a vista altre creature. Coinvolti in quanto "eroi locali", gli studenti del monastero

L'ASSASSINO

A chi non piacciono i Ninja? In *Factions* troverete una nuova classe ispirata a questi maestri delle ombre, della magia, delle astuzie e degli attacchi letali sferrati a sorpresa: gli Assassini. Si tratta di una professione votata al combattimento, ma dotata di un buon campionario di abilità magiche. Possono impugnare due armi contemporaneamente, purché di un tipo specifico (pugnali, lame corte, "sai"), e con esse realizzare "combinazioni di attacchi": colpi che, se sferrati nel corretto ordine, moltiplicano i danni inflitti. Le abilità particolari includono le "arti dell'ombra" (che consentono di proteggersi e di effettuare piccoli movimenti ultrarapidi sul campo di battaglia), colpi critici, la capacità di annullare temporaneamente le magie nemiche e altri espedienti per confondere il nemico, colpirlo da direzioni improvvise e abbattere le sue difese.

Nelle città incontreremo gente che potrà aiutarci a progredire nella nostra professione.

L'architettura di Cantha ha spesso uno sviluppo verticale a monumentale...

La trama si sviluppa grazie a scene di intermezzo in cui appare anche il nostro personaggio.

I "collezionisti" scambiano parti rare del corpo dei mostri con armi ed equipaggiamento utile.

IL RITUALISTA

La comunione con l'invisibile mondo degli spiriti è il punto di forza di questa professione. Invocando l'aiuto dei loro alleati sovrannaturali, i Ritualisti sono in grado di colpire i nemici e aiutare sé stessi e i compagni. I loro talenti includono l'uso delle ceneri dei morti come componente catalizzatore di magie capaci di influenzare una vasta area; ma, mentre tale abilità li avvicina ai Negromanti, le qualità taumaturgiche di questa classe la pongono anche come valida alternativa a quella del Mistico, mentre l'alleanza con gli spiriti della natura ricorda alcuni poteri del Ranger.In combattimento, oltre a evocare guerrieri-fantasma sul campo di battaglia (la cui potenza aumenta con il crescere in esperienza del personaggio), possono colpire gli avversari con fulmini magici e utilizzare rituali per aumentare la velocità d'attacco dei compagni e la forza delle loro armi.

iniziano a indagare e la trama principale si dipanerà da qui, con molti colpi di scena, attraverso una lunga serie di missioni primarie e secondarie.

Non avendo canone mensile, *Factions* può benissimo essere inteso come una versione online di classici del GdR tradizionale quali *Baldur's Gate* o *Knights Of The Old Republic*, con un mondo da esplorare, quest da risolvere e il gruppo principale composto da un mix di personaggi tenuti da altri giocatori o gestiti dall'intelligenza Artificiale. Ma, naturalmente, la forza di un MMORPG risiede nell'opportunità di scontrarsi con altri appassionati e *Factions* introduce nella serie parecchie novità. Oltre ai "deathmatch" (scontri all'ultimo sangue tra gruppi rivali), esiste ora un nuovo tipo di missione competitiva che vede due squadre ricevere obiettivi opposti: difendere una zona o conquistarla, per esempio, oppure eliminare un personaggio che altri sono stati incaricati di proteggere.

Altre missioni inedite includono la categoria "Elite" (imprese difficilissime riservate alle Alleanze più potenti) e le "Sfide": queste ultime vedono i personaggi impegnati a "tenere duro" in una varietà

> "Può essere giocato anche da chi non possiede il primo titolo"

di situazioni (come la lotta contro ondate sempre più potenti di nemici); più a lungo si resiste, maggiori saranno le ricompense, mentre i punteggi più alti verranno mostrati nel gioco insieme a chi li avrà ottenuti.

LA STORIA DI DUE MONDI

I giocatori che hanno installato sia *Factions*, sia il precedente *Prophecies* possono, come abbiamo scritto, viaggiare liberamente con i loro personaggi tra il continente di Cantha e quello di Tyria; l'unica condizione è che tali eroi, nella campagna principale, abbiano completato una quest apposita (introdotta da *Factions*) che "sbloccherà" questa opportunità. Completata l'avventura, sulla mappa apparirà permanentemente l'icona di una nave, cliccando sulla quale i personaggi si trasferiranno all'istante sull'altro continente.

Gli eroi che raggiungono una nuova terra porteranno con loro le abilità e gli oggetti ottenuti durante le avventure in quella vecchia. Ciò è valido anche se decidono di andare in avventura insieme a personaggi di giocatori che hanno solo uno dei due titoli installato: il server riconoscerà la presenza di "elementi in più", e scaricherà sui dischi fissi dei partecipanti le informazioni necessarie per gestire i contenuti addizionali portati dagli "stranieri". Dovesse il gruppo separarsi, tali contenuti verranno cancellati.

Nella nostra esperienza, combinare *Prophecies* con *Factions* è stato emozionante: le opportunità di unire abilità diverse per ottenere risultati in

TUTTI CONTRO ALCUNI

Una scelta importante da compiere prima di giocare è se si vuole un personaggio per il PvE ("Play vs. Environment", ovvero interessato solo all'avventura principale e a combattere contro avversari gestiti dalla I.A.) o per il PvP ("Player vs. Player", che desidera impegnarsi nelle sfide contro altri giocatori umani). I personaggi PvE iniziano al primo livello e guadagnano esperienza e abilità normalmente. I personaggi PvP sono liberi di accedere immediatamente a qualsiasi abilità il giocatore abbia sbloccato sul proprio account durante le partite PvE, e possono competere in scontri nelle arene, battaglie tra gilde rivali e così via.

IL PREZZO DELL'UNIONE

Chi non ha mai giocato a *Guild Wars* e vuole provare fin da subito l'esperienza "completa" dovrà acquistare separatamente *Prophecies* e *Factions*. Al momento in cui scriviamo, non sono previste offerte per chi desidera avere i due prodotti insieme. *Prophecies* è disponibile in versione "Special Gold" a 39,90 euro, mentre *Factions* è distribuito a 49,90 euro – per una spesa complessiva di 89,80 euro. È importante ricordare che *Guild Wars*, a differenza di altri MMORPG, non ha un canone mensile. Una volta acquistato il gioco ne usufruiremo quanto vorremo, senza spese addizionali.

Un punto esclamativo individua un personaggio non giocante con una missione per noi.

I compagni dei Ranger sono adeguati all'ambientazione.

avventura o nelle arene sono ovviamente molte di più, e i partecipanti che si sono abituati alla peculiare "filosofia" di gioco di uno dei due continenti scopriranno che adattarsi alle tattiche impiegate da personaggi dell'altro richiederà flessibilità, improvvisazione e la revisione di combinazioni di colpi che venivano ormai date per scontate.

I sacerdoti impegnati in incantesimi di resurrezione non mancano di assumere atteggiamenti esagerati.

Alcune delle creature contro cui combatteremo sono davvero enormi.

VISIONI D'ORIENTE

La qualità grafica di *Factions*, dal punto di vista del livello di dettaglio, è più o meno paragonabile a *World of Warcraft*, e un gradino sotto *Oblivion*. A nostro avviso, però, il MMORPG di NCsoft batte entrambi i titoli citati in fantasia ed eleganza.

I paesaggi sono mozzafiato e le architetture, pur non escludendo ambientazioni "normali" come villaggi e templi, sono caratterizzate da quell'impronta ciclopica e monumentale che già avevamo incontrato in *Prophecies*, e che potrebbe essere quasi definita una versione fantasy delle visioni di "Blade Runner". Il sonoro è buono, ma non si eleva da quanto è lecito attendersi da un titolo del 2006. In compenso, nei nostri test abbiamo visto *Factions* girare al massimo livello di dettaglio a 1024x768 su un Pentium4 2 GHz con montata una semplice GeForce 6200. Confessiamo, così, nuovamente il nostro debole per questa serie di MMORPG, che ogni volta riesce a coinvolgerci sotto ogni aspetto, sia che vogliamo fare una veloce avventura o battaglia contro avversari umani prima di colazione, sia che desideriamo immergerci per ore a esplorare il suo meraviglioso mondo.

Il meccanismo dichiaratamente ispirato a quello di giochi di carte collezionabili come *Magic: L'Adunanza* potrà non soddisfare tutti, e a questi giocatori consigliamo titoli più convenzionali come *World of Warcraft* o *EverQuest II*.

Per quanto riguarda noi, la notizia che altri continenti di *Guild Wars* ci attendono in futuro ci ha già fatto venire l'acquolina in bocca: non vediamo l'ora di espandere la collezione di scatole sullo scaffale!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 8
Nel MMORPG basato sull'universo creato da Blizzard, membri dell'Alleanza e dell'Orda se le danno di santa ragione in un mondo gotico, barocco e lievemente grottesco.

Oblivion, Apr 06, 9
Non è online, bensì un GdR fantasy in prima persona; ma le dimensioni del mondo, la varietà delle quest e la libertà di sviluppo del personaggio lo rendono paragonabile a un MMORPG di cui si è i soli protagonisti.

GUERRA TOTALE

Alcune delle nuove missioni sono riservate alle "Alleanze", intese come unione di una o più "Gilde" (la consueta congrega di giocatori caratterizzata da un nome e uno standardo). Ogni Alleanza è a sua volta associata a una delle due fazioni di cui abbiamo parlato (Luxon e Kurzick), e squadre di fino a 12 personaggi associati a schieramenti diversi possono affrontarsi in immense "battaglie campali" per il controllo di luoghi-chiave della mappa strategica. Tale controllo è permanente (almeno fino alla prossima battaglia) e sulla mappa strategica è consentito vedere le linee del "fronte" avanzare o retrocedere in base al successo che una fazione sta ottenendo.

Info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **ArenaNet** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://it.guildwars.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Connessione a Internet DSL o superiore**
- Multiplayer **Internet**

- Consente sessioni brevi
- Graficamente molto elegante
- Sistema di gioco innovativo

- Descrizioni delle abilità poco chiare
- I.A. dei compagni non eccelsa
- Alcune abilità un po' inutili

Il miglior MMORPG fantasy insieme a *World of Warcraft* e senza dubbio il più innovativo. Esteticamente molto bello, tecnicamente solido e illuminato da una trama e un sistema di gioco coinvolgenti. Potrà non soddisfare chi cerca una giocabilità più convenzionale.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MODALITÀ DI GIOCO
8	7	9	8	7	8

I "runic portal" rendono più agevole il viaggio, ma ogni warp costa punti, a meno che non si sia impegnati in una missione Assault. In quel caso è gratuito.

Lo stile architettonico della capitale Al Zahbi condivide con il suo stesso nome la fonte di ispirazione mediorientale.

MESTIERI

I tre nuovi mestieri (job) introdotti dall'espansione sono ben diversificati rispetto a quelli già disponibili. Dove il Corsair utilizza armi da fuoco chiamate "Hexagun" e basa le sue abilità sulla fortuna (lancio dei dadi), il Blue Mage è in grado di formulare magie apprese dai nemici e di combinarle per ottenere abilità sempre attive, mentre il Puppetmaster utilizza un pupazzo chiamato "automaton" specializzabile nell'attacco, nella cura o nella difesa. Per sbloccare ciascun job è necessario portare a termine una specifica quest. Parlando di mestieri, quindi di oggettistica specifica per ciascuno, meritano menzione i Mog Locker, delle specie di forzieri affittabili settimanalmente presso appositi PNG in cui ammassare gli oggetti che la propria Mog House non è più in grado di contenere (gli slot disponibili sono inizialmente 30, ma arrivano anche a 50). Chi non paga l'affitto di un Mog Locker non perde gli oggetti, ma non può accedervi finché non sborsa.

LA LINGUA

Tanto il manuale (alquanto striminzito, poco informativo eppure residente su un CD) quanto il gioco sono in inglese, ma in questo genere di GdR il problema della lingua è relativo. Imparati i comandi principali, non resta che trovarsi amici italiani (e ce ne sono) che risolvano eventuali dubbi circa le lineari quest proposte dai PNG. Per giocare a *Treasures of Aht Urhgan* è necessario avere precedentemente installato *Final Fantasy XI*.

GENERE: MMORPG

FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN

La nuova espansione di *Final Fantasy XI* mette il MMORPG di Square Enix sotto assedio.

DELLE tre espansioni di *FF XI* pubblicate da Square Enix fino a oggi, *Treasures of Aht Urhgan* è la più fertile e innovatrice. Dove *Chains of Promathia* e *Rise of the Zilart* (pubblicate in Italia contestualmente all'uscita di *FF XI*) si "limitavano" ad allargare l'universo esplorabile con nuove aree e a ingigantire il repertorio di nemici, mestieri, PNG e quest, *Treasure of Aht Urhgan* affianca a un analogo rinfoltimento dei contenuti una serie di intriganti novità strutturali. Due, in particolare.

I nemici che calpestano il suolo del nuovo continente Aradjiah costituiscono un'eccezione alla regola che li vuole pascolanti nelle aree che separano i centri abitati. Mossi dal desiderio di conquistare l'Astral Candescence custodito dall'Impero di Aht Urhgan, i nuovi Beastman di Square Enix, se lasciati liberi di riprodursi e di formare un esercito delle opportune dimensioni, non esiteranno a invaderne la capitale Al Zahbi, costringendo chiunque passeggi per le sue vie a impegnarsi nella difesa della città. Sebbene, in caso di morte, non venga decurtata esperienza al singolo, perdere la battaglia penalizza la collettività dei frequentatori dell'Impero con l'annullamento dei "privilegi" di cui godono normalmente (come i bonus di esperienza ottenibili operando entro i suoi confini), situazione che può essere aggravata dal rapimento di PNG nel corso degli assedi. Per ristabilire la normalità, tanto l'Astral Candescence quanto i PNG fatti prigionieri andranno riscattati con successive operazioni di recupero.

Di contro, apposite missioni denominate Assault permettono, a party composti da un minimo di tre giocatori a un massimo di sei, di condurre azioni preventive in veste di mercenari, con obiettivi che variano dal semplice sterminio di specifiche cellule nemiche alla liberazione e alla scorta di PNG. Nel caso delle missioni Assault, il successo premia con punti convertibili in nuovo equipaggiamento, esperienza o gil, e soprattutto con l'incremento del proprio rank di mercenario e con l'accesso a nuovi incarichi.

> "I nuovi nemici non esiteranno a invadere la capitale dell'Impero"

Sebbene tecnologicamente datato, *FFXI* non smette di affascinare per lo stile e il design di mostri e personaggi.

Più in generale, fra missioni Assault e quest vere e proprie, *Treasures of Aht Urhgan* (che richiede il gioco base per essere giocato) offre, al momento, un numero esiguo di proposte, limitandosi a gettare le fondamenta su cui verranno edificati gli immancabili, futuri aggiornamenti scaricabili.

Una "significativa" espansione, quindi, che magari non farà di *FF XI* un nuovo *World of Warcraft*, ma che potrebbe giustificare la permanenza degli abbonati sui server di gioco. A patto che sopportino l'evidente arretratezza grafica rispetto alla concorrenza, cui questa espansione non rimedia.

Marcello Cangialosi

QUANTO COSTA?

L'abbonamento base (un personaggio) al gioco ammonta a 12,95 euro al mese. Per ogni personaggio extra creato si paga un'addizionale di 1 euro al mese. Per esempio, con due personaggi si arriverà a 13,95 euro al mese, con tre a 14,95 euro al mese, e via di questo passo.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Senz'altro più evoluto rispetto a *FF XI*, il MMORPG di Blizzard è attualmente luogo di ritrovo privilegiato (e sovraffollato) per i fan del genere.

Guild Wars: Factions, Lug 06, 9
Il nuovo capitolo di *Guild Wars* introduce altri tipi di missioni, in cui partecipare a scontri campali per la conquista di territori e città.

Info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Square Enix** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.playonline.com

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **Pentium III 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con T&L, 7 GB su HD, DVD-ROM, connessione a Internet, *Final Fantasy XI***
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, Banda Larga**

- Introduce novità strutturali dal buon potenziale
- Tanta nuova terra da esplorare
- Il Mog Locker risolve i problemi di inventario

- Installazione laboriosa (come al solito)
- Poche quest
- Grafica ormai datata

Chiaramente pensata per i "cittadini anziani" di *FF XI* piuttosto che per attirare nuovi giocatori, *Treasures of Aht Urhgan* crea i presupposti per una felice evoluzione del MMORPG di Square Enix. La discendenza da PS2 comincia, però, a pesare su PC.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
7	7	7	8	8	7

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Se Atene piange, Sparta non ride!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Ho le vertigini... da onnipotenza!"

SpellForce 2
BANNED.Neon
"Ancora sulla breccia!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"C'è un po' di nostalgia da biplano!"

Titan Quest
GMC.Pettinato
"Più classico di così..."

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa. Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 06 **Demo:** Nov 06
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa. Vivendi Distributore Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa. Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: No [illegible]

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone

2) MONDIALI FIFA 2006 Giu 06
Casa EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
Tutte le squadre dei Mondiali e partite con un buon ritmo, ma la vera evoluzione è rimandata

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa. EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa. Virgin Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa. Gathering Distributore. Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa EA Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 06 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore. Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 06
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 05, Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO 9
Casa. JoWooD Distributore. Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa. Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa Strategy First Distributore. Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa Paradox Ent Distributore Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Gioco compl.:** HoM&M 4 Lug 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
[illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Sol: Dic 02 - Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
[illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Sol: Nov 02 - Nat 02 ■ Demo: DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un'avventura nei panni dell'Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 ■ Demo: Nessuno
Tornano i Cavalieri della Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ THE MESSIAH
Sparatutto in soggettiva
1. Half-Life
2. Quake 4
3. Half-Life 2
4. Unreal Tournament 2004
5. Doom 3

■ NICK_CODE
Sparatutto online
1. CounterStrike: Source
2. Call of Duty 2
3. Unreal Tournament 2004
4. Quake 4
5. Far Cry

■ SACCAROSIO
Avventure grafiche
1. Broken Sword
2. Still Life
3. Broken Sword 2
4. La Maledizione di Monkey Island
5. Grim Fandango

■ RAVENS
Giochi d'azione/avventura
1. GTA: Vice City
2. Max Payne
3. Mafia
4. Prince of Persia: I Due Troni
5. GTA: San Andreas

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

COUNTERSTRIKE ALLA FOLLIA!

In un ex manicomio si è tenuta la terza edizione della OGM LAN 06.

UN luogo decisamente inusuale. Questo è ciò che l'inviato di GMC ha pensato mentre assisteva alla terza edizione della LAN organizzata a Pavullo (in provincia di Modena) dai ragazzi di OGM.

I corridoi grigi e angusti del Tabor, un ex ospedale psichiatrico situato in montagna, per tre giorni hanno ospitato i "pazzi" del ventunesimo secolo: gli appassionati di *CounterStrike*! E di colpo, questi cunicoli sono diventati colorati e pieni d'allegria.

Circa novanta persone, più una ventina di organizzatori, si erano spontaneamente "rinchiuse" dopo aver attraversato l'Italia in lungo e in largo con le loro auto piene di PC, monitor e cavi per partecipare a uno degli eventi più attesi per quanto riguarda lo sparatutto tattico di Valve. Non tanto per il montepremi, che era comunque importante (si parlava di 6.700 euro tra hardware e contanti), non per la risonanza dell'evento, ma per quel senso di appartenenza che caratterizza i fan di *CounterStrike*.

I ragazzi dell'associazione sportiva OGM Lan Division (in particolare +Francesco Rigoni e Francesco Orlandini) hanno svolto un bel lavoro dal punto di vista organizzativo, dando prova di professionalità anche in un evento che puntava – innanzi tutto – al divertimento dei partecipanti. Originale, per esempio, l'idea di un OGM Bar. Dal proprio computer, mentre si era intenti a giocare una "Clan War", era possibile connettersi a una pagina Web e ordinare da mangiare e bere. In pochi minuti, un'atletica donzella dello staff arrivava con le vettovaglie calde e le bibite fresche, per rendere ancora più piacevole la "sedentaria" permanenza dei "pazienti", che in seguito sono persino stati costretti a un po' di movimento. È stato infatti organizzato un torneo di calcetto tra clan (in cui, di solito, trionfano le compagini più scarse nel videogioco)...

Il torneo più importante dell'evento di Pavullo era riservato a *Counterstrike 1.6* e ha visto trionfare i Play.it.

Tornando all'ambito prettamente videoludico, i due tornei in programma si sono svolti senza intoppi, anche se con qualche ritardo.

In *CounterStrike 1.6*, a vincere sono stati i fortissimi Play.it (si sono aggiudicati 2.000 euro), ma non sono mancate le emozioni e le sorprese, visto che la suddetta corazzata è stata costretta al pareggio dagli abili Elite Predators, classificatisi terzi guadagnando 800 euro in premi. Non c'è dubbio che la partita più intensa sia stata quella che avrebbe

Nostalgia di UT e di deathmatch?

Non perdete la prossima LAN a Biella !

"Uttari", così sono soprannominati i giocatori di *Unreal Tournament* nella community online. Sembravano estinti, invece la loro voce si fa ancora sentire. In ottanta circa hanno affollato, durante il ponte del 1 maggio, un ristorante di Prolungo (vicino Biella) e si sono sfidati, ancora una volta, nel loro gioco preferito: *Unreal Tournament 2004*. Mentre si nota una certa mancanza di giocatori per l'ultimo sparatutto firmato Id Software, *Quake 4*, ancora impazzano gli appassionati delle arene Epic. Che sia un segno del possibile passaggio di testimone tra i due storici rivali? Per ora si tratta solo di semplici "numeri", ma gli "uttari" sono più dei "quakers", e sembrano adorare il lavoro svolto dall'organizzazione (Nipogames e GCITez) per questo evento "piccolo" ma accogliente, arrivato alla sua seconda edizione grazie all'elevato numero di partecipanti.

Ecco i vincitori della LAN di Biella, che si sono portati a casa un po' di premi hardware.

Sito di riferimento:
http://biella.nipogames.com

deciso il secondo clan finalista: i "Predatori" hanno venduto cara la pelle fino all'ultimo round, ma si sono dovuti arrendere al team padrone di casa (gli OGM), che ha conquistato poi il secondo posto e ben 1.500 euro. Al quarto posto si sono classificati gli Inferno Online, portandosi a casa come consolazione 400 euro.

In *Counterstrike: Source* (il montepremi totale era di 1.000 euro) ci sono state ben poche sorprese. I SoL hanno dominato, con punteggi notevoli, qualunque partita, mentre la battaglia per il secondo posto si è rivelata serrata. I Cry (hanno vinto 600 euro), alla fine, si sono imposti sugli Angels of Death (200 euro di consolazione), che hanno dimostrato di partecipare alle LAN non solo per divertirsi (il famoso clan arancione, questa volta, aveva persino l'automobile griffatai).

C'è stato anche un torneo di *Need for Speed: Most Wanted*, poiché per Pavullo è passato il Logitech Gaming Tour, proprio all'interno della LAN. Nel passato, qualunque paziente del Tabor avrebbe fatto carte false per uscire dal manicomio: OGM LAN ha invertito questa tendenza. Insomma, nel nuovo millennio, la gente paga per rinchiudersi e scappare: via dalla monotonia del lavoro, dallo stressante traffico cittadino, dalla routine quotidiana, per tre giorni di folle divertimento, con amici provenienti da tutta Italia. E nessuno vorrebbe dover salutare e tornarsene a casa. GIOCHI COMPUTER

La via del campione

RTS IN MULTIPLAYER SENZA SEGRETI

Volete diventare imbattibili a Warcraft III? Abbiamo chiesto a Inf.Icestorm come fare

La via migliore per diventare forti a un RTS come *Warcraft III* è la pratica costante. Giocare per divertirsi è importante, ma dopo un po', se si vogliono superare i propri limiti, è necessario impegnarsi seriamente e con dedizione. Abbiamo chiesto consiglio a Paolo Pericolini, nickname inf. Icestorm, il più forte giocatore italiano di *Warcraft III: The Frozen Throne*, e il campione ci ha dato subito una serie di "dritte". Il primo consiglio è quello di provare a giocare con tutte e quattro le razze, senza fossilizzarsi nell'uso di una prima di conoscere i pregi e i difetti di tutte. Dopo, sarà tempo di scegliere la propria fazione preferita, in base allo stile di gioco che si intende adottare o, più semplicemente, secondo i propri gusti e simpatie. Non c'è uno schieramento più forte a priori, è chi lo comanda a fare la differenza.

Paolo Pericolini, Icestorm in Rete, appartiene al clan degli Inferno Online ed è il più forte giocatore italiano di *Warcraft III: The Frozen Throne.*

Per impratichirsi è ottimo cimentarsi nella cosiddetta ladder online che, in maniera molto sbrigativa, organizza una partita rapida a punti. Il sistema ladder di Battle.net fa sì che si venga abbinati con giocatori al proprio livello e ciò è fondamentale per provare ad applicare le strategie ideate. Il passo successivo è quello di migliorare nella gestione "macro" e "micro" della propria partita. Nel primo caso, è necessario tenere sottocchio la gestione delle risorse e delle città: bisogna cercare di non far mai raggiungere all'oro livelli alti evitando, nel frattempo, di rimanere senza il preziosissimo minerale creando nuove basi sulla mappa. La seconda componente, invece, richiede una buona dose di riflessi e si traduce in una chirurgica coordinazione "mente – mano". In poche parole, significa lanciare incantesimi con il proprio eroe, spostare le truppe con poca energia nelle retrovie e attaccare quelle ferite dell'avversario: il tutto contemporaneamente. È fondamentale che le proprie scelte siano migliori di quelle dell'avversario, ed eseguite a una velocità superiore. Tutto ciò sembra quasi impossibile, ma con la pratica e una buona dose di voglia, è possibile migliorare di giorno in giorno. È consigliabile, inoltre, visionare i replay in cui si affrontano giocatori esperti, nonché trovare un gruppo di amici con cui allenarsi.

Ora avete tutti gli elementi per diventare dei campionii Infine, consigliamo di non abbattervi di fronte alle prime difficoltà: anche gli odierni campioni del mondo, all'inizio della carriera, perdevano in modo umiliante. Solo che loro non si sono mai arresi. E questo è, forse, il più importante dei consigli.

Mappe per Call of Duty 2

TANTO MULTIPLAYER PER COD 2

Scenari single player convertiti per il multiplayer online.

- **Sviluppatore:** Tally
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 67 MB
- **Internet:** http://tinyurl.com/zhucn

GRANDI progetti organizzati da una comunità per sviluppare mappe in proprio sono l'eccezione, non la regola. Di solito, i cosiddetti "mapper" preferiscono lavorare in proprio, architetti solitari del loro personalissimo mondo. All'interno della comunità di *Call of Duty 2*, però, un ambizioso progetto sta accomunando gli sforzi di molti ragazzi intraprendenti: riadattare le ambientazioni pensate per il gioco in singolo in arene multiplayer usufruibili online.

Finora sono state convertite le mappe originali Rhine, Trainyard, Silotown e Beltot 2, giocabili in modalità deathmatch, deathmatch a squadre e cattura la bandiera da un massimo di 30 giocatori per server. La comunità di mapper di *Call of Duty 2* è però costantemente al lavoro, quindi vale la pena di tenere d'occhio i forum IW Nation (**www.iwnation.com/Forums**) per aggiornarsi sulle ultime novità. Ancor meglio, a patto di avere tempo e capacità, perché non partecipare attivamente e dare una mano alla comunità, sempre prodiga nel distribuire piccoli "compitini" di editing intesi a velocizzare la conversione degli scenari di gioco? Il forum, poi, è un vero ricettacolo di consigli specifici sul modding, con tanto di glossario stile Wikipedia dedicato al mapping di *COD 2*. Per tutti coloro che, invece, preferiscono non "sporcarsi le mani" e godere immediatamente dell'ottimo lavoro della comunità, il sito da cui scaricare il primo set di mappe è **http://tinyurl.com/zhucn**. Come potrete sperimentare in prima persona, i livelli multiplayer funzionano alla grande, pur cercando di rimanere fedeli agli originali single player. In alcuni, però, è stato deciso di rimuovere il filo spinato per allargare l'area di gioco e renderla più adatta alle frenetiche e affollate partite multigiocatore. Davvero un ottimo lavoro!

GIOCHI COMPUTER

Non saranno inedite, ma è grandioso poter giocare in multiplayer alle mappe originali, vista la loro qualità.

Trincee multigiocatore, ovvero agguati e imboscate dietro ogni angolo.

INSTALLAZIONE

1. [illegible] raccolta di mappe dal sito e decomprimete il file.
2. Aggiornate il vostro Hostname con la richiesta di scaricare il suddetto pacchetto di mappe.
3. Installate lo **zzz_map_pack.iwd** nella cartella principale del vostro server.

Gli scenari single player sono stati intelligentemente adattati alle frenetiche dinamiche multiplayer.

Mod per Half-Life 2

DODGEBALL: SOURCE

Palla prigioniera con le regole (fisiche) di Half-Life 2.

- **Sviluppatore:** Dodgeball Team
- **Genere:** Azione
- **Dimensioni:** 50 MB
- **Internet:** http://tinyurl.com/bdhpv

NASI sanguinanti, ma anche tanto sudato divertimento: questo è quanto ci si aspetta da una partita a palla prigioniera (o avvelenata). *Dodgeball: Source*, fortunatamente, fa a meno dei primi senza rinunciare al secondo, in un'interpretazione digitale tanto fisica quanto dinamica.

Fisica, non nel senso dei suddetti nasi tumefatti, quanto piuttosto nei precisi algoritmi che governano le traiettorie delle palle, rigorosamente realistiche secondo i rigidi dettami del Source Engine. Dinamica, perché *Dodgeboll: Source* non si limita ad attenersi alle semplici regole "sportive" della palla prigioniera classica, ma le altera fantasiosamente in funzione delle caratteristiche del tipo di sfera da lanciare contro gli avversari, che può essere scivolosa, speciale (per fare più punti), esplosiva (con tanto di conto alla rovescia), e via dicendo.

L'ultima versione del Mod include addirittura un tutorial video per insegnarvi i rudimenti del nobile sport della palla prigioniera (davvero non li conoscete? E staccatevi dal PC, ogni tanto...) e un buon numero di arene ottimamente rifinite. Provatelo, e non ve ne pentirete. Perché con la palla non si gioca solo a calcio.

INSTALLAZIONE

1. Estrarre l'archivio **dodgeball_a7.zip** nella sottocartella **SourceMods** all'interno della directory Steam (**C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods**)
2. Avviare Steam e cliccare su **Dodgeball** nel menu **I Miei Giochi** per far partire il Mod

VERDETTO

★★★☆☆

Semplice, ma divertente, almeno sulla breve distanza. Proprio come una vera partita a palla prigioniera.

Squadra anti-terrorismo contro Combine All-Stars: una partita a dir poco esplosiva.

Giochi Flash

CONSOLE O PC?

Capolavori per console in miniatura.

RESIDENT EVIL 4

Non si tratta certo di un'anteprima del vero *Resident Evil 4* in arrivo per PC, ma solo di un simpatico giochino in Flash che interpreta la spaventosa avventura di Leon in un sinistro cimitero invaso da zombi antropofagi in stile Scacciapensieri. Ecco, quindi, muoversi verso di voi sempre più spediti gli inconfondibili nemici di *RE 4*, da pugnalare posizionandovi con accortezza, facendo scorta, di tanto in tanto, di coltelli nelle casette ai bordi dello schermo. Semplice, frenetico e appassionante, almeno per qualche decina di minuti. Trovate questa simpatica e minuscola parodia di un survival horror all'indirizzo **http://chainsawmaniac.com**.

ALIEN HOMINID

Un ritorno alle origini per lo scanzonato *Alien Hominid*, che aveva esordito proprio come gioco in linguaggio Flash su PC, per poi approdare in forma evoluta su console in qualità di titolo a prezzo pieno. Per chi non conoscesse il gioco, il protagonista è un simpatico alieno giallo che, schiantatosi sulla Terra con il suo disco volante, è braccato dagli agenti dell'FBI. Per difendersi, eccolo schivare proiettili, arrampicarsi su tetti, ma anche saltare in un baleno sui nemici per staccar loro la testa o squartarli. Non il tipico e gentile extraterrestre alla ET, insomma, ma un (anti)eroe decisamente d'azione, che si nasconde all'indirizzo **http://tinyurl.com/lwjog**.

KATAMARI DAMACY

Per chi non lo sapesse, *Katamari Damacy* è un geniale gioco per PlayStation 2 che mette l'utente ai comandi di una palla rotolante appiccicosa (detta "Katamari", appunto). Ruzzolando, la superficie collosa della palla raccoglie qualunque oggetto con cui entri in contatto, dai più piccoli ai più grandi, modificando la dinamica della sfera. A parte quest'ultima fondamentale caratteristica, la versione Flash che vi presentiamo ha tutte le caratteristiche dalla "Katamari" originale, compreso in vizio di trasformarsi pian piano in una vera e propria discarica ambulante, come potrete constatare collegandovi a **http://home.cwru.edu/~jnt5/Katamari**.

PRINCE OF PERSIA

Grazie alla stessa Ubisoft, proprietaria dei diritti della saga, torniamo alle origini bidimensionali della serie "persiana" con una versione Flash di *Prince of Persia*, storico piattaforme dalle animazioni di velluto (uscito anche su PC). La precisione necessaria nei salti e nei combattimenti è quella originale, decisamente frustrante per tutti i principi videoludici moderni. Ma non abbattetevi: provando e riprovando riuscirete a superare le trappole mortali, le punte acuminate, i baratri senza fondo e i nemici che vi si pareranno davanti anche senza l'aiuto dei "poteri del tempo" visti negli ultimi episodi. Per fare un tuffo nel passato, l'indirizzo è **http://tinyurl.com/q5ox**.

Mod per Half-Life 2

AGE OF CHIVALRY

Caricate le balestre, il Medioevo è un'epoca dura.

- **Sviluppatore:** Team Chivalry
- **Genere:** Sparatutto single player e multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** http://age-of-chivalry.com

L'assedio ai nostri desideri è quasi finito. *Age of Chivalry* sta per conquistare un posto nei nostri cuori come uno dei più originali Mod per *Half-Life 2*. Basta con le solite ambientazioni fantascientifiche, è ora di riscoprire il fascino dell'epoca feudale.

I Team Chivalry, gli sviluppatori di questo progetto ambizioso, sono veri appassionati di questo periodo storico, ma anche fan sfegatati di combattimenti tra cavalieri digitali armati di scudi, spade e mazze ferrate. Tra catene montuose innevate, foreste che si distendono a perdita d'occhio e schiere di colline verdeggianti, ecco due eserciti fronteggiarsi per la conquista di una successione di mappe, fino a raggiungere la capitale avversaria e provare a prenderne il castello. Niente cecchini, né tattiche attendiste alla *CounterStrike*: nel Medioevo c'è spazio solo per uomini coraggiosi. Arcieri, balestrieri, fanti e cavalieri combattono fianco a fianco sul campo di battaglia, armati di asce, lance, mazze e spade.

"Preparatevi a morire molte volte," assicura il capo designer Drakir. "Vogliamo rendere appassionanti e realistiche le battaglie, perché dal loro risultato si determina quale mappa viene giocata nel livello successivo." Un'idea interessante: il Mod "registra" quanto accaduto in uno scenario di gioco – morti, feriti, catturati, vincitori e sconfitti – e fa sì che lo scenario seguente ne tenga conto. Uno sforzo progettuale che si affianca a quello artistico, realizzato per costruire, con l'aiuto del Source engine, un mondo feudale coerente, con modelli poligonali, texture e animazioni credibili. In particolare, gli scenari montuosi, innevati e punteggiati da imponenti castelli, oltre a essere evocativi, promettono d'incoraggiare la cooperazione tattica all'interno delle squadre in funzione della morfologia della mappa.

La prima versione beta del Mod dovrebbe arrivare entro l'estate, anche se il Team Chivalry non ha intenzione di affrettare i tempi. "Specialmente se si realizza qualcosa gratis, senza le scadenze (e i ricavi) di un vero lavoro, passa necessariamente e giustamente in secondo piano rispetto alla famiglia e alla vita reale", conferma un filosofico Drakir. "Nella vita, ci sono delle priorità da rispettare. Anche perché non vogliamo affrettare l'uscita del nostro gioco sacrificandone le potenzialità." Saggio il ragazzo, eh?

GIOCHI COMPUTER

La cura riposta nei modelli dei soldati, come questo arciere, è indicativa della passione e della competenza del Team Chivalry.

Gioco Freeware

CRUSH!

Evviva i giganti spaccatutto!

- Sviluppatore: Tom Sennett
- Genere: Azione
- Percentuale di completamento: 90%
- Internet: http://coolmoose.net/v4/cmp.php

DOPO gli inizi del genere con "King Kong" e i vari "Godzilla", i mostri di *Rampage*, il gigante del mashmellows di "Ghostbusters" e quello di marzapane di "Shrek 2", ecco arrivare sui nostri schermi il colosso verde di *Crush!*. Non c'è niente di meglio di un mostro di dimensioni smisurate per sfogare la propria rabbia repressa, in una metropoli trasformata in campo di battaglia.

Pedoni da spiattellare, automobili da ribaltare, grattacieli da abbattere e mezzi militari da far esplodere con un solo sguardo infuocato (grazie agli immancabili raggi laser emessi dagli occhi)! Certo, alla fine il cattivissimo "gigante buono" che interpretiamo soccomberà inevitabilmente sotto i colpi delle forze armate locali, ma, come c'insegna "King Kong", ne uscirà comunque moralmente vincitore. Il controllo indipendente di braccia, gambe e dei suddetti raggi laser dagli occhi è l'elemento più complesso di un giochino spassoso e accattivante nella sua semplicità. GIOCHI COMPUTER

Quando mani e piedi non saranno sufficienti, si potrà ricorrere allo sguardo laser per seminare la distruzione.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Medal of Honor si rinnova!

Il peso degli anni si fa sentire per tutti. Anche capolavori videoludici immortali del calibro di *Medal Honor: Allied Assault* sono stati costretti a cedere il passo a produzioni più recenti come *Call of Duty*. Proprio per questo motivo, un gruppo di appassionati ha deciso di realizzare un bel lifting al titolo di Electronic Arts. Trench Warfare ha sostituito con modelli più dettagliati i soldati tedeschi e americani, e ha aggiunto due nuove armi. Con l'aggiornamento finale (il progetto è ancora in fase beta) faranno la loro comparsa due nuove modalità di gioco: Team Deathmatch e Objective, espressamente pensate e realizzate per il multiplayer.

- Gioco Richiesto: *Medal of Honor Allied Assault: Spearhead*
- Sito di Riferimento: www.freewebs.com/defendersofstalingrad

Le ceneri dell'apocalisse

Anno 2073, la rivolta degli androidi contro gli umani porta la distruzione sulla Terra e i pochi avamposti rimasti sono dispersi in mezzo a infiniti deserti. Nei panni del predestinato che riporterà la pace sul pianeta, avremo l'arduo compito di riunire le città e convincerle a impegnarsi nell'ultima decisiva battaglia per la salvezza dell'intero genere umano. L'ambientazione post-apocalittica e le pesanti modifiche al gameplay trasformano il sempreverde *Morrowind* in un coinvolgente FPS. Da provare!

- Gioco Richiesto: *The Elder Scrolls III: Morrowind*
- Sito di Riferimento: http://sodp.planetelderscrolls.gamespy.com/aoa

Guerre spaziali con i Gundam

Purtroppo, sui nostri amati PC non esiste alcun titolo che renda giustizia a uno dei manga/anime più famosi di sempre: la serie "Gundam". Il team Revora si è rimboccato le maniche e ha realizzato un Mod interamente dedicato ai famosi robot. *Xenoforce*, infatti, è una total conversion per *C&C Generals* che vi permetterà di guidare la vostra armata di Gundam. Sono presenti tutti i più famosi personaggi e la trama è stata completamente riscritta per offrire un'esperienza di gioco nuova e ancora più interessante.

- Gioco Richiesto: *Command & Conquer Generals*
- Sito di Riferimento: http://xenoforce.gamemod.net

Il ritorno dei morti viventi

Previsto entro la fine dell'anno, *Dawn of the Dead* è il primo Mod dedicato agli zombi con protagonista il celebre poliziotto Max Payne. Secondo quanto affermato dagli sviluppatori, il giocatore rivivrà le scene di film cult come "Zombi" o "L'Alba dei Morti Viventi", con tanto di filmati e musiche evocative. Preparate lo shotgun: la stagione della caccia sta per cominciare.

- Gioco Richiesto: *Max Payne*
- Sito di Riferimento: http://maxpayne.levels4you.com/cdc/dotd

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

Giocato in multiplayer

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Orchi e umani non smetteranno mai di combattere!

Uccidere i mostri neutrali è essenziale. Gli eroi guadagnano esperienza.

- **Casa:** Vivendi
- **Sviluppatore:** Blizzard Entertainment
- **Distributore:** Vivendi
- **Provato su:** Ago 03, 8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** Pentium III 600 MHz 256 MB RAM Scheda 3D 32 MB connessione a Internet
- **Internet:** www.blizzard.com

Quando gli Orchi attaccano si vede: le loro catapulte fanno terra bruciata.

L'ambientazione fantasy, la grafica superlativa per l'epoca (il titolo è datato 2003) nonché il supporto online praticamente perfetto di Battle.net hanno decretato il successo planetario di *Warcraft III* e della sua espansione *The Frozen Throne*.

Si parla di un RTS in classico stile Blizzard: al giocatore sono richieste concentrazione, coordinazione, velocità e freddezza nel creare l'esercito giusto a ogni partita, scatenandolo poi contro quello dell'avversario. L'abbassamento della curva di apprendimento, rispetto alle sfide strategiche nello spazio proposte da *Starcraft*, ha garantito a moltissimi utenti di comprendere, fin da subito, le meccaniche di gioco e di divertirsi online con i propri amici.

"Servono concentrazione, coordinazione, velocità e freddezza"

Chiunque è in grado di raggiungere il necessario livello di abilità per durare almeno un quarto d'ora persino contro l'avversario più temibile. Ma ciò di cui si nutre davvero *Warcraft III: The Frozen Throne* sono le novità che le Blizzard Entertainment aggiunge a ogni nuova patch, unite alle mappe e ai Mod creati dagli stessi giocatori. Nell'universo di Orchi, umani, Non Morti ed Elfi della Notte, infatti, le varie modalità di sfida offerte da Battle.net (uno contro uno o a squadre, battaglie tra clan, ladder a punti per scalare la classifica europea e molto altro) sono solo una parte dei possibili divertimenti. Esistono un'infinità di mappe, create con regole speciali, che riproducono giochini di vario tipo. Per esempio, ci si potrebbe trovare a partecipare a un party game, oppure a una partita di calcio, sempre con le unità di *Warcraft*.

Alcune di queste modalità sono così popolari, che i loro fan hanno organizzato addirittura dei tornei e, soprattutto, non vogliono sentir parlare di tornare al gioco "originale". L'unico passo indietro dell'intera produzione è, forse, l'aver praticamente azzerato l'utilità di combattere su più fronti. Distrarre l'avversario con un diversivo, per concentrare un vero attacco altrove, è una tattica naturale negli RTS online. La presenza dell'eroe, che data la sua potenza deve essere affrontato solo da un altro eroe, limita un po' quest'aspetto, risolvendosi in una perdita di varietà nelle partite.

Per i primi minuti, ogni scontro somiglia al precedente (a patto di giocare sulla stessa mappa contro lo medesima fazione avversaria) e la noia potrebbe fare capolino. Non prima di qualche anno, però! GIOCHI COMPUTER

Il miglior RTS online del momento per una miriade di motivi. Unico neo la scarsa varietà degli scontri.

MULTIPLAYER ONLINE: CHE PIACERE CON BLIZZARD

Chi deve la propria fortuna al multiplayer ha un occhio di riguardo verso i propri utenti online, spesso bistrattati dalle normali software house. Collegarsi al famosissimo Battle.net richiede un clic sull'apposito pulsante all'interno della schermata iniziale di *Warcraft III: The Frozen Throne*. Dopo la procedura guidata finalizzata alla scelta del nickname, il gioco viene patchato automaticamente fino all'ultima versione richiesta. Subito dopo, ci si può buttare nell'arena: Battle.net organizza tornei molto frequenti, cui ci si iscrive sempre con la semplice pressione di un tasto. Ma ciò che rende questo servizio anni luce lontano da qualunque altro simile è la lotta intrapresa da Blizzard contro chi utilizza dei "cheat" (codici per barare). Su Battle.net, chi viene scoperto a utilizzare programmi non concessi viene "bannato" la prima volta, mentre perde ogni possibilità di rigiocare sul server la seconda. Grazie a queste semplici regole, il fenomeno dei partecipanti truffaldini è stato sufficientemente arginato.

Crea una mappa multiplayer

AGE OF EMPIRES III

Come creare una mappa grazie all'editor degli scenari.

PREPARAZIONE

1 Selezionate dal menu **Guida e strumenti** il tool **Editor scenari**. La distesa erbosa che si apre sotto i vostri occhi è dimensionata per due giocatori. Se volete creare una mappa per più giocatori selezionate **Nuovo** dal menu **File** e definitene parametri come **Type** (tipo), **Numero di giocatori** e **Numero di squadre**, ricordando di selezionare l'opzione **Grande** prima di cliccare sul pulsante **Genera**.

RILIEVI

2 Per innalzare montagne e scavare valli cliccate sull'icona **Canyon e rupi** nella toolbar, scegliete un modello morfologico e la sua altezza, quindi cliccate sulla mappa con il **tasto sinistro** del mouse. Cliccate sull'icona **Innalza/Abbassa terreno** per alzare (**tasto sinistro**) o abbassare (**tasto destro**) il terreno; per livellarlo cliccate sull'apposita icona **Levigato**, mentre utilizzate **Irregolare** per accentuare i dislivelli.

SPECCHI D'ACQUA

3 Una mappa di *AoE III* non sarebbe completa se non comprendesse almeno uno degli stupendi specchi d'acqua del gioco. Selezionate l'icona **Disegna Acqua**, scegliete un tipo di bacino che si adatti allo scenario, cliccate sull'icona **Impostazioni pennello** nella toolbar per definire gli attributi del "pennello" e "dipingete" (col **tasto sinistro**) il vostro specchio d'acqua, rifinendolo cliccando sull'icona **Modifica acqua** e selezionando **Abbellisci**.

VEGETAZIONE

4 Queste sono selvagge terre di frontiera, non certo campi da golf. Sostituite quindi la solita noiosa erbetta cliccando sull'icona **Vari** (Mix), scegliendo vari mix vegetali da applicare alla mappa col **tasto sinistro** del mouse, magari diminuendo le dimensioni del pennello (**Impostazioni pennello**) per amalgamare meglio le zone confinanti. Quindi cliccate sull'icona a lampadina **Illuminazione in corso** per scegliere un'illuminazione ambientale adatta.

GIOCATORI

5 È tempo di popolare un po' la mappa. Nella toolbar, cliccate sulla destra sull'icona **Inserisci Oggetto**, assicuratevi che nel campo **Inserisci come** compaia **Giocatore 1**, e iniziate a piazzare sulla mappa gli edifici (**Buildings**) e le unità (**Units**) appartenenti al giocatore 1. Una volta soddisfatti, selezionate in **Inserisci come** gli altri giocatori e ripetete il procedimento, cercando sempre di mantenere un certo equilibrio tra le forze in campo.

ANIMALI

6 Sempre dallo stesso menu è possibile inserire anche un po' di fauna nel vostro mondo. Selezionate **Gaia** nel campo **Inserisci come** (a meno di non voler assegnare ai giocatori un esercito di maiali o tacchini), quindi scegliete l'animale voluto dal sottomenu **Nature**. Per formare un branco, selezionate un gruppo di animali con **tasto sinistro+trascinamento** del mouse, aprite l'**Editor animali** dal menu **Oggetti** e cliccate su **Crea mandria**.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: facile
Tempo di completamento: 1-3 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Age of Empires III*
- L'ultima patch disponibile è la versione 1.0[illegible], che trovate sul sito ufficiale di Microsoft (**www.ageofempires3.com**). La versione 1.06, invece, la trovate sul DVD allegato al numero 117 di GMC

RISORSE

- Sito e comunità ufficiali: **www.agecommunity.com/home.aspx**
- Consigli di editing e modding: **http://aoe3.heavengames.com**
- Sito non ufficiale ricco di scenari da scaricare: **http://planetageofempires.gamespy.com**
- Forum di appassionati: **http://agesanctuary.com**

ALBERI

7 Boschi e foreste si creano in modo simile ai bacini d'acqua: attivate l'icona **Foresta** e scegliete il tipo di albero che più vi aggrada. Provate a giocherellare un po' con parametri quali **Density**, **Clumpiness** e **Underbrush** per aggiungere varietà alle zone boscose, simulando una distribuzione realistica. Inoltre, ricordate che dalle foreste si ricava il legno, importante risorsa strategica per tutti i giocatori.

STRADE

8 Per tracciare le pressoché indispensabili vie di comunicazione sullo scenario selezionate **Posiziona rotta commerciale** dal menu **Oggetti**, cliccate su **Crea rotta commerciale**, definite i vari snodi del percorso cliccando col **tasto sinistro** del mouse, quindi fate ancora clic su **Crea rotta commerciale**. Inserendo sul percorso con **Inserisci Oggetto** anche i **Siti base commerciale** (li trovate nel sottomenu **Embellishments**) svilupperete una rete commerciale.

TESORI

9 I giocatori si aspetteranno anche una manciata di tesori da scoprire. Posizionate con **Inserisci oggetto** l'oggetto **Tesoro** che trovate nel menu **Buildings**. Per determinare la tipologia dei tesori (altrimenti casuale), aprite il menu **Oggetti**, lanciate l'**Editor tesori**, selezionate il tesoro che v'interessa e sceglietene il tipo dalla lista prima di fare clic su **Imposta tipo di tesoro**.

RIFINITURE

10 La mappa finora creata necessita solo di qualche aggiustamento estetico e funzionale. Cercate di riempire gli spazi vuoti con qualche oggetto preso al sottomenu **Embellishment** e con un po' degli arbusti disponibili in **Nature**. Nel caso, modificate anche la morfologia e l'altimetria della mappa, per esempio innalzando colline capaci di regalare vantaggi tattici ai giocatori abbastanza esperti da saperli riconoscere.

SETTAGGI GENERALI

11 Per personalizzare la vostra mappa e renderla giocabile dovete ora inserire manualmente un po' di dati. Aprite il menu **Scenario** e riempite i campi che trovate nel sottomenu **Dati giocatore** (ove definire, per esempio, le risorse iniziali per ogni giocatore), **Dati scenario** e **Obiettivi**. In quest'ultimo non preoccupatevi di riempire tutti i campi, ma solo i due nella parte alta della finestra che definiscono gli obiettivi.

TEST DELLA MAPPA

12 La mappa è pronta per essere provata sul campo (di battaglia). Aprite il menu **Scenario** e selezionate l'opzione **Prova scenario**. L'editor di *AoE III* riserva molte altre chicche per i più intraprendenti tra voi, come l'inserimento di mercenari o tribù indigene, e perfino un semplice editor di sequenze cinematiche. Insomma, un (nuovo) mondo di possibilità tutte da sperimentare!

Occasioni in Rete

I MIGLIORI MMORPG GRATUITI

Vite parallele a costo zero!

Stanchi di spendere soldi per il vostro abbonamento a *World of Warcraft*? Siete alla ricerca di qualche occasione speciale? Il nostro attento Steve "Alex" Holm propone un paio di MMORPG promettenti e – soprattutto – gratuiti:

ENDLESS AGES

In un luogo dove passato, presente e futuro si mescolano e dove il caos regna sovrano sulla natura e sul tempo, il vostro obiettivo sarà di sopravvivere alla morte stessa. Per farlo, sarà necessario sfruttare al massimo l'esperienza accumulata con gli FPS, senza però rinunciare ad alcune interessanti scelte da gioco di ruolo riprese dall'immortale *Deus Ex*. A differenza della maggior parte dei MMORPG, *Endless Ages* è indicato per i giocatori solitari che non hanno tempo e/o voglia di formare un party. È stata inclusa anche una modalità PvP (Player vs Player), limitata a determinate zone definite "aree non protette".

Sito di riferimento: www.mmolands.com

MARTIAL HEROES

Ispirandosi alle più famose leggende orientali, *Martial Heroes* riesce nell'arduo compito di ricreare un ambiente vivo e convincente. L'interfaccia è studiata per fornire il maggior numero di informazioni possibili al giocatore, senza però minare la giocabilità. Il sistema di combattimento, basato soprattutto sui combattimenti corpo a corpo, è in tempo reale e l'evoluzione del personaggio avviene con il raggiungimento di una determinata soglia di punti esperienza. L'onore degli antichi samurai è in gioco: siete pronti a raccogliere la sfida?

Sito di riferimento: www.martialheroes.com/main.php

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

MAGIA E SCIENZA

Glest, un gioco online di strategia in tempo reale, ripropone lo scontro tra tecnologia e arti arcane.

UN gruppo di giovani programmatori spagnoli ha realizzato uno strategico in tempo reale ambientato in un'immaginaria Europa pre-rinascimentale, intitolato *Glest* (http://glest.org/en/index.html).

Mentre la struttura di base del gioco è quella tradizionale di titoli come le serie *Age of Empires* o *Warcraft* (raccogliendo risorse naturali si possono costruire unità civili o militari, o nuove strutture che consentono di schierare armate più sofisticate), *Glest* si distingue per due qualità: primo, è gratis, il che non fa mai male; secondo, gli sviluppatori offrono a tutti l'opportunità di modificare a piacimento i vari aspetti del gioco, consentendo così non solo la realizzazione di Mod, ma la possibilità di esplorare personalmente le problematiche di creazione e bilanciamento di un RTS.

La versione più recente, al momento in cui andiamo in stampa, è la 2.0 e include un discreto numero di mappe, due "paesaggi" di base ("foreste" e "foreste innevate"), partite contro l'Intelligenza Artificiale fino a 3 avversari (più il giocatore, per un totale di 4 contendenti) e due fazioni: una basata sulla magia e una sulla tecnologia. La prima schiera il consueto assortimento di incantesimi e creature fantasy (palle di fuoco, demoni, golem) mentre la seconda parte dalle tradizionali conoscenze rinascimentali (catapulte, macchine da battaglia) per giungere, ai livelli più avanzati, a rudimentali robot "steampunk".

Una sezione del sito è dedicata al passato dell'immaginaria Terra in cui è ambientato *Glest*, inclusi i punti in cui la sua storia si è allontanata dalla nostra, conducendo alla guerra tra gli studiosi di arti arcane e i seguaci della scienza tradizionale.

La grafica non è quella di *Rise of Legends*, ma non mancano alcuni gradevoli effetti speciali.

Manca, è bene dirlo, una modalità multigiocatore e le partite potranno essere affrontate solo in skirmish contro l'Intelligenza Artificiale. Si tratta, però, di un aspetto del programma si cui gli sviluppatori stanno lavorando e, vista la costanza e l'impegno da loro profusi nell'anno di vita del gioco, non c'è ragione di dubitare che il multiplayer sia appena oltre l'orizzonte.

In compenso, *Glest* gode di un discreto supporto da parte della comunità che si incontra sui forum ufficiali del sito. Uno dei Mod più popolari sta cercando di convertire per il gioco le "fazioni" di *Half-Life 2* e i risultati visti finora sono notevoli! Altre mappe, Mod e contributi di terzi possono essere scaricati dal sito, e garantiranno a *Glest* una notevole longevità anche presso chi non desidererà sperimentare con i diversi editor. GIOCHI COMPUTER

Tra i parametri del gioco troviamo persino un ciclo giorno-notte.

REQUISITI TECNOMAGICI...

I requisiti di sistema per *Glest* non sono molto elevati. Una volta scaricato il client di 50 MB e installato il gioco, il programma richiede un P4 1,4 GHz, 128 MB RAM, una scheda grafica 3D con 32 MB e supporto OpenGL 1.3 (qualsiasi scheda Radon o GeForce andrà bene), e 105 MB liberi su HD. Dal momento che la modalità multiplayer non è ancora stata implementata, un collegamento a Internet non è richiesto una volta scaricato il client. Per una giocabilità ottimale, noi consigliamo un P4 1,5 GHz e 256 MB RAM. *Gleist* è attualmente disponibile solo in inglese e spagnolo.

Costruire e progettare

Uno dei punti di forza di *Glest* è la possibilità per il giocatore di personalizzare praticamente ogni aspetto del gioco: unità, percorsi di miglioramento, fazioni (identificate da liste di unità e miglioramenti che arrivano a includere nuove creazioni dell'utente), risorse ed elementi del paesaggio. Il gioco è munito di editor di mappe, mentre il linguaggio usato per descrivere le unità è XML; con esso si definiranno punti ferita, corazza, velocità, requisiti per il reclutamento, modello 3D e altri aspetti del nostro soldatino.
Infine, è senz'altro interessante (e, per quanto ne sappiamo, inedita) la possibilità di creare alberi tecnologici nuovi per le nostre fazioni, sperimentando così con un aspetto degli RTS normalmente al di fuori del controllo dei giocatori.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Modalità trucchi

Tra un grind su una ringhiera e un grab in rampa, anche la scombinata cricca di *Tony Hawk's American Wasteland* non disdegnerà un piccolo aiuto per scongiurare il rischio di ginocchia sbucciate. Per fornirglielo, accedete al menu **Codici Cheat** dalla schermata **Opzioni di gioco** e inserite uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
grindXpert	Potenzia al massimo l'abilità Grind dello skater
2wheels!	Potenzia al massimo l'abilità Manual dello skater
hitcharide	Potenzia al massimo l'abilità Skitch dello skater
uronfire	Permette di avere sempre la barra dello special al massimo
the_condor	Sblocca il personaggio di Mat Hoffman
2them00n	Modifica la forza di gravità nel motore del gioco, diminuendola

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

Modalità trucchi

I ragazzi della Special Weapons And Tactics sono nuovamente all'opera per sventare un'altra terribile minaccia. Se pensate che abbiano bisogno di qualche aiutino extra, fate una copia di sicurezza del file **swat4x.ini**, che si trova nella cartella d'installazione del gioco, e apritelo con il Blocco note. All'interno del listato cercate la sezione **[Engine.GameEngine]** in cui si dovrebbe trovare la stringa **EnableDevTools=False**. Modificatela in **EnableDevTools=True**, salvate il file e avviate una partita. In qualsiasi momento del gioco, premendo **'** comparirà la console di comando in cui inserire i seguenti codici.

Nota: I trucchi devono essere reinseriti ogni volta che inizia una nuova missione.

CODICE	EFFETTO
behindview 1	Attiva la visuale in terza persona
behindview 0	Attiva la visuale in prima persona
setgravity *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* è possibile modificare la forza di gravità nel motore fisico del gioco
god	Attiva l'invincibilità per la squadra
setjump *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* è possibile modificare l'altezza massima raggiungibile con un salto
ghost	Attiva la modalità "No Clipping" in cui è possibile attraversare le pareti e volare per l'area di gioco
walk	Disattiva la modalità "No Clipping"

Scrapland

Modalità trucchi

Per aiutare il simpatico D-Tritus nelle sue imprese sull'asteroide Chimera premete contemporaneamente **Ctrl** e **** per attivare la console di comando, in cui inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
/god	Rende invincibile D-Tritus
/Scrap.SetMoney *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* aggiungerete quell'ammontare di denaro al vostro credito
/freeze	Congela il mondo di gioco, a eccezione di D-Tritus
/unfreeze	Sblocca il mondo di gioco
/speed *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* è possibile aumentare la velocità di gioco
/free	Attiva e disattiva la modalità "No Clipping" in cui è possibile attraversare le pareti e volare per l'area di gioco
/stop	Mette in pausa *Scrapland*
/go	Toglie la pausa
/save	Salva in quel momento la partita
/reload	Ripristina l'ultimo salvataggio effettuato

Non c'è aspetto della vita dei vostri Sims che non potrete controllare utilizzando i nostri codici.

THE SIMS 2: FUNKY BUSINESS

Modalità trucchi

Premete contemporaneamente **Ctrl, Shift** e **C** durante il gioco per far comparire la finestra della console di comando. Da qui, potrete digitare uno dei seguenti codici per interagire ancora più profondamente con la vita dei vostri Sims:

CODICE	EFFETTO
help	Mostra la lista dei codici inseribili nella console di comando
help *codice*	Mettendo al posto di *codice* una delle stringhe inseribili nella console di comando è possibile ricevere informazioni sul suo effetto
expand	Espande o riduce la dimensione della console di comando
Kaching	Aggiunge 1.000 simoleon
motherlode	Aggiunge 50.000 simoleon
deleteAllCharacters	

Anche il terrorista più spietato non sfuggirà alla morsa della GMC Special Weapons and Trucchi!

EFFETTO
Se usato nella visuale del quartiere, rimuove tutti i Sims presenti sullo schermo

CODICE
TerrainType *terreno*

EFFETTO
Sostituite *terreno* con una delle seguenti parole per modificare la tipologia del suolo del vostro quartiere: **desert, temperate**

CODICE
StretchSkeleton *numero*

EFFETTO
Inserendo una cifra al posto di *numero* è possibile modificare la grandezza dei Sims. Con cifre inferiori a 1,0 la statura si rimpicciolirà, mentre per numeri superiori la stazza aumenterà. Inserite 1,0 per riportare le dimensioni alla normalità

CODICE
slowMotion *numero*

EFFETTO
Inserendo una cifra compresa tra 0 (velocità normale) e 8 (massimo rallentamento) al posto di *numero* è possibile rallentare la velocità di gioco

CODICE
intProp maxNumOfVisitingSims *numero*

EFFETTO
Usato nella visuale del quartiere, permette di invitare ai vostri party il numero di Sims indicato dalla cifra inserita al posto di *numero*

CODICE
boolProp snapObjectsToGrid *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile costruire gli oggetti fuori dalle griglie preimpostate dal gioco. Con **true** le griglie saranno riattivate

CODICE
boolprop displayNeighborhoodProps *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere oggetti come le rocce o le torri dal quartiere

CODICE
boolprop displayNeighborhoodRoads *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere le strade del quartiere

CODICE
boolprop displayNeighborhoodFlora *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere le piante e gli alberi del quartiere

CODICE
boolprop displayNeighborhoodWater *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere i corsi d'acqua del quartiere

CODICE
boolprop displayLotImposters *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere le case dei vicini dal quartiere

CODICE
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithMode l *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* è possibile rimuovere i ponti dal quartiere

CODICE
boolprop lotInfoAdvancedMode *variabile*

EFFETTO
Inserendo **true** al posto di *variabile* verranno mostrate su schermo alcune informazioni aggiuntive

CODICE
boolprop objectShadows *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* verranno disabilitate le ombre degli oggetti posti fuori dalla casa

CODICE
boolProp guob *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* verranno disabilitate le ombre degli oggetti posti all'interno dalla casa

CODICE
boolprop renderSelectedSimLevel *variabile*

EFFETTO
Inserendo **true** al posto di *variabile* permetterete al Sim selezionato di attraversare le pareti

CODICE
boolProp displayPaths *variabile*

EFFETTO
Inserendo **true** al posto di *variabile* renderete visibili tutti i percorsi precalcolati che dovranno seguire i PNG

CODICE
boolProp simShadows *variabile*

EFFETTO
Inserendo **false** al posto di *variabile* verranno disabilitatate tutte le ombre dei Sims

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 – DREAD LORDS

Modalità trucchi

Per avere un maggiore controllo sull'universo andate sul desktop, cliccate con il tasto destro su uno spazio libero e, dal menu di scelta, selezionate **Nuovo** e successivamente **Collegamento**. Apparirà la schermata che vi chiederà il percorso per il collegamento. Nel caso abbiate lasciato inalterate le impostazioni d'installazione cliccate su sfoglia e raggiungete il file **Galciv2.exe** che si trova nella cartella **C:\Programmi\Stardock\TotalGaming\GalCiv**, altrimenti cercate lo stesso file nella vostra directory di installazione. Selezionate il collegamento appena creato e modificatene le proprietà aggiungendo, nella sezione **destinazione**, la parola **cheat** dopo la chiusura degli apici. Il risultato finale dovrebbe essere la seguente stringa: **"C:\Programmi\Stardock\TotalGaming\GalCiv\Galciv2.exe" cheat**. Avviate *Galactic Civilizations 2* tramite quel collegamento e, in qualsiasi momento della partita, premete contemporaneamente le seguenti combinazioni di tasti per attivare il trucco associato:

CODICE	EFFETTO
Ctrl, P	Aumenta di uno la classe del pianeta selezionato
Ctrl, M	Aggiunge 10.000 BC al vostro credito
Ctrl, B	Aggiunge una nave da battaglia alla vostra flotta
Ctrl, C	Clona la nave selezionata
Ctrl, H	Ripristina al massimo gli scudi della nave selezionata
Ctrl, R	Completa la ricerca della tecnologia studiata in quel momento
Shift, Ctrl, R	Completa la ricerca di tutte le tecnologie
Ctrl, N	Riavvia la missione con una nuova mappa e nuovi obiettivi
Ctrl, S	Salva il gioco
Ctrl, F	Mostra il numero di frame per secondo
Ctrl, T	Teletrasporta la nave selezionata alla base
Ctrl, A	Aumenta di livello la nave selezionata

GIOCHI COMPUTER

Railroad Tycoon 3

Modalità trucchi

Se i bilanci *Railroad Tycoon 3* non dovessero quadrare, i codici di GMC funzioneranno meglio di qualsiasi condono. Premete . per attivare il box d'inserimento dei codici e digitate al suo interno le seguenti frasi:

CODICE	EFFETTO
we have a winner gold	Permette di superare lo scenario con una medaglia d'oro
we have a winner silver	Permette di superare lo scenario con una medaglia d'argento
we have a winner bronze	Permette di superare lo scenario con una medaglia di bronzo
we have a winner	Permette di superare lo scenario
all is lost	Fa fallire tutti gli obiettivi dello scenario
big dog	Il giocatore ottiene 10 milioni di $
fat cat	Il giocatore ottiene 1 milione di $
ballout	La società selezionata ottiene 10 milioni di $
subsidy	La società selezionata ottiene 1 milione di $
passport	La società ha accesso a tutti i territori della mappa
go go go	Tutti i treni vanno a velocità doppia
oops	Tutti i treni deragliano
trains are in my blood	Tutte le locomotive del gioco diventano disponibili, indipendentemente dall'epoca storica
double shift	Gli edifici raddoppiano la propria capacità di contenimento
safety first	I treni non deragliano mai
orca	Tutte le locomotive vengono sostituite da quelle con il motore Orca
upgrade	Tutti i treni dello scenario evolovono al modello HST 125

nel prossimo NUMERO

RECENSIONE E DEMO!

PREY

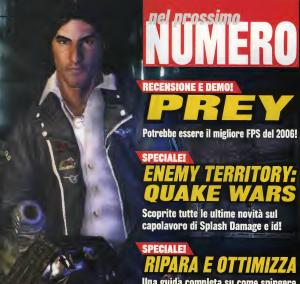
Potrebbe essere il migliore FPS del 2006!

SPECIALE!

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Scoprite tutte le ultime novità sul capolavoro di Splash Damage e id!

SPECIALE!

RIPARA E OTTIMIZZA

Una guida completa su come spingere al massimo il vostro PC!

INOLTRE!

Le recensioni di Dynasty Warriors 4, Civ IV: Warlords, Devil May Cry 3, FlatOut 2, CivCity Roma e tanti altri!

NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA LUNEDÌ 17 LUGLIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL GIOCO COMPLETO X2: LA MINACCIA! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 15

Titoli di CODA

"Il Renzo Piano del ventunesimo secolo sarà un giocatore di *SimCity* e *City Life*"

Videogiocare è un lavoro

PER quanto possa suonare improbabile, videogiocare presenta numerose affinità con il lavoro. Mi spiego meglio. Chiunque abbia un minimo di dimestichezza con titoli come *Rise of Legends*, *Civilization IV*, *SimCity* e *Oblivion* sa che le risorse cognitive e temporali da investire per acquisire risultati apprezzabili sono in alcuni casi paragonabili, se non superiori, a quelle che dedichiamo ad attività più "produttive", per esempio quella lavorativa.

L'analogia gioco-lavoro non è sfuggita a John Beck e Mitchell Wade, autori del volume "Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever" (Harvard Business School Press, 2005). La tesi dei due giornalisti – supportata da un numero consistente di interviste sul campo – è che i videogiocatori costituiscono un gruppo ideale per le moderne organizzazioni aziendali. Il videogame, in altre parole, rappresenta una palestra utile per acquisire e padroneggiare le competenze indispensabili per farsi strada nel mondo del lavoro.

La "gamer generation" (90 milioni di americani che fanno parte dell'attuale forza lavoro) presenta caratteristiche vincenti, quali la volontà di prendere delle decisioni assumendosi tutti i rischi del caso e anziché aspettare un input da terzi, la voglia di sperimentare soluzioni innovative per risolvere problemi complessi e la tendenza a gestire simultaneamente più compiti. I videogiocatori sono in grado di gestire le informazioni in tempo reale con maggiore efficienza rispetto a chi non frequenta i mondi digitali, preferiscono trovarsi al centro dei processi lavorativi anziché ai margini. Il giocatore è abituato ad assumersi responsabilità e soffre quando la sua "agenza" viene limitata. Per "agenza" s'intende l'esercizio della capacità di intervento di un soggetto all'interno di un determinato contesto. Tale esercizio è gratificante nella misura in cui l'azione intrapresa è significativa. Nella fattispecie, il soggetto gode del risultato delle proprie iniziative all'interno di uno spazio reattivo, non inerte – per esempio, la "vita reale" o una simulazione ludica. Di contro, un soggetto soffre quando i suoi input non producono alcun risultato rilevante o vengono ignorati dal "sistema".

I giocatori sono abituati a lavorare sotto pressione in situazioni caotiche: in un videogame, ognuno è autonomo ma, nel contempo, parte integrante di un complesso ecosistema che si evolve in tempo reale. Il giocatore impara dai propri errori: nello spazio elettronico, gli incidenti di percorso sono sì sanzionati negativamente, ma non rappresentano un deterrente all'azione. Al contrario, il videogame è una esemplificazione del vecchio adagio "sbagliando, s'impara".

Detto altrimenti, i giochi digitali ci insegnano che solo attraverso la pratica, l'esercizio e la dedizione si ottengono validi risultati. Certo, gli imbroglioni non mancano, ma la filosofia vigente è fortemente meritocratica. Per farsi strada in un videogame occorre possedere capacità, non amici influenti. In questo spazio, la reputazione è frutto di un impegno prolungato, non di improvvisazione o di favori. I videogiocatori sono abituati a porsi continuamente delle domande, a esplorare ogni possibilità, a esaminare ogni indizio. In altri parole, i videogiocatori sono abituati a *fare* e a *pensare*.

Un vero giocatore sa che esiste sempre una soluzione a ogni problema: basta guardare bene. Un vero giocatore è in grado di adattarsi a nuove situazioni in tempi rapidi: ama le sorprese, rigetta la routine, accetta ogni sfida. Un vero giocatore non è uno psicopatico asociale, ma un individuo socievole, che ricava massimo piacere nell'interazione con gli altri. Come dimostra il successo dei MMORPG, il gioco è spesso un semplice pretesto per socializzare, per interagire in un contesto di pura finzione.

I tristi stereotipi che vedono nel videogame uno strumento che ha istupidito le nuove generazioni e, nel peggiore dei casi, trasformato innocenti in sociopatici – non hanno alcuna ragion d'essere. I videogame sono uno spazio di sperimentazione, un luogo di apprendimento.

In Italia, l'atteggiamento delle imprese nei confronti dei videogame è cambiato radicalmente negli ultimi tempi. Come nota Federico Pace su "Repubblica" dell'11 maggio 2006 (**http://lavoro.repubblica.it/lavoro/index.jsp?s=notizie&idContent=1651004**), sono sempre più numerose le aziende che si servono di simulazioni e "business game" in fase di assunzione. Per esempio, "L'Oréal ha messo a punto due business game internazionali (*Brandstorm* ed *e-Strat Challenge*) e uno tutto italiano (*Target*) in sinergia con l'università di Parma per fini di reclutamento. Solo con il gioco *Brandstorm*, L'Oréal ha reclutato l'anno scorso 150 persone in tutto il mondo".

Le aziende cercano nei candidati la perseveranza, la creatività, la flessibilità, il rispetto per gli altri, la capacità di lavorare in squadra e di assumere ruoli differenti. In altre parole, le aziende cercano videogiocatori. Il Renzo Piano del ventunesimo secolo sarà un giocatore di *SimCity* e *City Life*.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.